

**Maneras de juego: formas de apropiación, usos y significados sociales de los videojuegos
para niños y niñas del Área Metropolitana Centro Occidente de Risaralda-Colombia**

María Camila Echeverri Osorio

John Bayron Velásquez Ortiz

Asesora

Doc. Diana Marcela Aristizábal García

**Tesis presentada a la Maestría en Infancia como requisito de grado para la obtención del
título de Magister en Infancia**

Febrero, 2021

Resumen

La presente investigación tuvo como propósito analizar los usos, significados sociales y formas de apropiación de los videojuegos de un grupo de niños y niñas del Área Metropolitana del Centro Occidente de Risaralda - Colombia. Se buscó comprender a partir de sus voces y experiencias qué lugar tenían estas tecnologías en sus propias vidas, en particular en el contexto doméstico. Para esto, se realizó un acercamiento metodológico de corte cualitativo con el apoyo de algunas técnicas de recolección de información propias del enfoque etnográfico como la observación participante, el registro de diarios de campo y las entrevistas semiestructuradas. A partir de las reflexiones brindadas por los Estudios Sociales de la Infancia y los estudios contemporáneos sobre usos y apropiaciones de los medios, este estudio concluye que las niñas y los niños participantes identificaron un conjunto amplio, diverso y creativo de usos, significados y apropiaciones que superan por mucho las comprensiones que se tienen desde los discursos adultos, institucionales y mediáticos sobre la relación infancia- videojuegos. Se encontró que, generalmente, muchos de estos discursos desconocen la importancia de tener en cuenta la perspectiva infantil sobre el tema y segundo, se ubican en discusiones muchas veces extremas: o bien pensando los videojuegos como tecnologías ineludiblemente riesgosas o erosionadoras para los niños o, de otro lado, le asignan exclusivamente una serie de atributos pedagógicos y educativos y valoran en menor medida el componente recreativo que también es importante para los niños. Así, el análisis mostró que los videojuegos fueron comprendidos de diversas formas, entre las que se pueden señalar: como objetos/juguetes de diferentes aprendizajes, como vía para construir vínculos y relacionarse, como forma de disipar el tiempo, como constructores de rutinas, como escenarios de experiencia de situaciones de riesgo y adrenalina, entre otros. Los niños participantes demostraron ser consumidores activos, críticos y sofisticados de los

videojuegos, estableciendo criterios de selección y de consumo, configurando estrategias individuales y colectivas para superar los retos, compartiendo información con sus pares sobre los mejores modos de jugar y, en general, otorgando funciones y significados a los videojuegos para hacerlos parte de sus vidas como niños.

Palabras clave: Videojuegos, infancia, apropiación, usos y significados sociales.

Abstract

The purpose of this research was to analyze the uses, social meanings and forms of appropriation of video games of a group of boys and girls from the Metropolitan Area of the Center-West of Risaralda - Colombia. We sought to understand from their voices and experiences what place these technologies had in their own lives, particularly in the domestic context. For this purpose, a qualitative methodological approach was used with the support of some data collection techniques typical of the ethnographic approach, such as participant observation, field diaries and semi-structured interviews. Based on the reflections provided by the Social Studies of Childhood and contemporary studies on the uses and appropriations of the media, this study concludes that the participating children identified a broad, diverse and creative set of uses, meanings and appropriations that go far beyond the understandings of the adult, institutional and media discourses on the relationship between childhood and video games. It was found that, generally, many of these discourses ignore the importance of taking into account the children's perspective on the subject and, secondly, they often engage in extreme discussions: either thinking of video games as inescapably risky or eroding technologies for children or, on the other hand, they exclusively assign them a series of pedagogical and educational attributes and value to a lesser extent the recreational component, which is also important for children. Thus, the analysis

showed that video games were understood in different ways, among which we can point out: as objects/toys for different types of learning, as a way to build bonds and relationships, as a way to dissipate time, as builders of routines, as scenarios for the experience of risky situations and adrenaline, among others. The participating children proved to be active, critical and sophisticated consumers of video games, establishing selection and consumption criteria, configuring individual and collective strategies to overcome challenges, sharing information with their peers about the best ways to play and, in general, granting functions and meanings to video games to make them part of their lives as children.

Keywords: Video games, Childhood, appropriation, use and social meanings.

Tabla de Contenido

Introducción	8
1. Planteamiento del problema de investigación	11
1.1. La problemática, el problema y la pregunta de investigación	11
1.2. Justificación	18
1.3. Objetivos	23
1.3.1. Objetivo general	23
1.3.2. Objetivos específicos	23
2. Marco Teórico	24
2.1. Usos y significados sociales de los videojuegos	24
2.2. Sobre las formas de apropiación infantil de los videojuegos	27
2.3. Estado del arte	29
2.3.1. Infancia y tecnologías	29
2.3.2. Infancia y videojuegos	33
3. Metodología de Investigación	40
3.1. Diseño de investigación	40
3.2. Unidad de análisis	42
3.3. Unidad de trabajo	43
3.4. Técnicas o instrumentos de recolección de información	46
3.4.1. Entrevista semiestructurada	46
3.4.2. Observación Participante	47
3.5. Procedimiento	48
3.5.1. Fase de exploración y de reflexión	48
3.5.2. Fase de planificación	49
3.5.3. Fase de entrada en el escenario	49
3.5.4. Fase de recogida y de análisis de la información	49
3.5.5. Fase de retirada del escenario	51
3.5.6. Fase de elaboración del informe	51
4. Resultados y análisis	52
4.1. Usos y significados sociales de videojuegos otorgados por los niños y las niñas	59

4.1.1. El videojuego para crear vínculos	60
4.1.2. Videojuegos simuladores de aventura	62
4.1.3. Video-jugar cooperativamente	64
4.1.4. Video-jugar para aprender	66
4.1.5. Video-jugar para evitar el aburrimiento y disipar los tiempos de soledad	69
4.1.6. Video-jugar competitivamente	70
4.2. Formas de apropiación de los videojuegos por parte de los niños y las niñas	71
4.2.1. Objeto/juguete de entretenimiento	72
4.2.2. Objeto/juguete productor de emociones	73
4.2.3. Objeto/juguete para el juego individual	75
4.2.4. Objeto/juguete de aprendizaje por vía de la experiencia	76
4.2.5. Objeto/juguete de consumo sofisticado	78
4.2.6. Objeto/juguete que representa mi propio avatar	80
4.2.7. Objeto/juguete como origen de nuevos repertorios de lenguaje para los niños y las niñas	81
4.2.8. Objeto/juguete planeador de estrategias para sobrepasar retos en el videojuego	83
4.2.9. Objeto/juguete de nociones parentales sobre los videojuegos	85
4.2.10. Objeto/juguete como premio/estímulo familiar al cumplimiento de las responsabilidades infantiles	87
5. Conclusiones	90
Bibliografía	99
6. Anexos	108
Anexo 6.1. Formato consentimiento informado para la participación de niñas y niños en la investigación	108
Anexo 6.2. Formato entrevista semiestructurada	110
Anexo 6.3. Formato encuesta demográfica	113
Anexo 6.4. Matriz-documento	117
Anexo 6.5. Análisis de las categorías iniciales producto de las entrevistas a los niños y niñas y observaciones registradas en diarios de campo.	128
Anexo 6.6. Transcripción de las observaciones: Tabla de encuentros etnográficos con los niños y las niñas.	195

Lista de tablas

Tabla 1. Categorías Iniciales/ Categorías Emergentes/ Entrevistas a los niños y niñas	50
Tabla 2. Categorías Iniciales/ Categorías Emergentes/ Observaciones registradas en diarios de campo	50
Tabla 3. Tabla de encuentros etnográficos con los niños y las niñas. Anotaciones sobre material audiovisual	51
Tabla 4. Tiempos destinados para video-jugar: Entre semana	56
Tabla 5. Tiempos destinados para video-jugar: En vacaciones	57
Tabla 6. Dispositivo favorito para video-jugar	58

Lista de figuras

Figura 1. Usos y significados sociales de los videojuegos	60
Figura 2. Formas de apropiación de los videojuegos	72

Lista de ilustraciones

Ilustración 1. Niños video-jugadores participantes	53
Ilustración 2. Niñas video-jugadoras participantes	54

Introducción

Una de las escenas etnográficas que nos impactó como investigadores en el contexto de los encuentros con los niños y las niñas que participaron en la investigación, consistió en la visita que se realizó a uno de ellos. Esa situación tuvo como participante a No2 y a su madre. Vimos que, a modo de regalo, la madre le dio a su hijo un nuevo teléfono celular. Esto produjo una reacción de alegría, euforia y asombro a No2. Paradójicamente, minutos después de presenciar esta escena notamos que la madre comenzó a manifestar sensaciones adversas frente a su reciente decisión. Nos dijo que temía que su regalo se convirtiera en: “*un nuevo dolor de cabeza*”.

Registramos esta información en nuestro diario de campo y nos preguntamos si esta escena doméstica de uno de los niños participantes y, por tanto, muy particular y concreta, no era ya un indicio de la ambigüedad en los discursos, intereses y opiniones que circulan a diario en los medios de comunicación o en las conversaciones cotidianas en relación al encuentro entre infancia y tecnología. Justamente esta ambigüedad que se reflejó, por ejemplo, en la decisión y posterior reacción de la madre de No2 fue lo que nos llevó a plantear que sería oportuno indagar por la manera en que los mismos niños y niñas comprenden el lugar de la tecnología en sus vidas y, en particular, los videojuegos.

Teniendo en cuenta lo anterior, decidimos que este sería un tema pertinente para retomar varias de las discusiones teóricas y epistemológicas abordadas a lo largo de nuestro proceso de formación en el programa de Maestría en Infancia de la Universidad Tecnológica de Pereira. Como antecedente de esta investigación, uno de los investigadores había realizado una

indagación de corte cuantitativo sobre el juego cooperativo¹, lo que ya nos daba algunas ideas previas sobre los aprendizajes que se logran en la acción de jugar colectivamente.

Sin embargo, en esta investigación deseábamos explorar más desde una perspectiva cualitativa las opiniones y experiencias como video - jugadores de un grupo de cinco niñas y tres niños de la ciudad de Pereira y del municipio de la Virginia Risaralda. Para esto, se planteó un estudio con una aproximación cualitativa y con un enfoque de análisis inductivo - interpretativo. El escenario de investigación elegido fue el contexto doméstico en el que los participantes interactuaron con los videojuegos.

Podría decirse que estos ocho niños tenían varios asuntos comunes: vivían en un contexto occidental, en la misma región del país, estaban escolarizados y vivían al cuidado de sus familias. A la vez, estos niños y niñas tenían la particularidad de haberse relacionado desde tempranas edades con diferentes tecnologías de la información y la comunicación (TIC). En específico, y por el interés de esta investigación, nos interesó explorar su relación con los videojuegos, pues los ocho se nombraban a sí mismos como jugadores regulares, sobre todo, en el contexto doméstico, donde podían acceder y tener más posibilidad de interactuar con los videojuegos, a diferencia de otros contextos como el escolar o el barrial, en los que tenían más dificultades para conectarse internet, o movilizar los artefactos para jugar: consolas, celulares, tablets. Esto último también fue un componente decisivo al momento de decidir el escenario de estudio, pues nos interesaba que los niños y sus familias se sintieran seguros y cómodos al momento de realizar los encuentros con los investigadores.

¹ Echeverri, M. & Escobar, M. & Salazar, V. (2018). *El juego cooperativo como estrategia pedagógica en la relación riesgo beneficio de participantes entre 14 y 15 años en Pereira*. (Tesis pregrado). Universidad Tecnológica de Pereira, Pereira, Risaralda.

Concretamente se indagó por tres asuntos: las formas de apropiación, los usos y significados sociales que estos niños y niñas hicieron de los videojuegos. Esta investigación se inscribe dentro de las orientaciones epistemológicas y metodológicas del campo de los estudios sociales de la infancia que han llamado la atención sobre la importancia de considerar a los niños como sujetos sociales que merecen ser estudiados por sí mismos y a través de sus propias maneras de ver e interpretar sus mundos sociales. Por ello, las voces principales de este estudio son las de los ocho participantes.

La investigación se dividió en cinco apartados. El primero presenta el planteamiento del problema, la pregunta de investigación, los objetivos y la justificación que orientaron la tesis. Uno de los puntos de partida fue que entre las deudas fundamentales de la investigación académica sobre la relación de los niños con los medios y las Tics ha sido explorar mucho más comprensiva y críticamente el lugar que tiene esto en sus vidas y qué significados le otorgan sus participantes. La mayoría de los trabajos se han construido a partir de la perspectiva adulta sobre el tema, pero ha sido menos la atención que han recibido² las voces infantiles.

En el segundo apartado se expone el marco teórico y el estado del arte. Allí se definieron las categorías centrales que dieron orientación analítica al trabajo: formas de apropiación, usos y significados sociales de los videojuegos, y se plantearon, dos grandes líneas de trabajo investigativo como los principales antecedentes: los estudios sobre infancia y su relación con las tecnologías y los videojuegos.

En la tercera parte, se explica el abordaje metodológico elegido. Se muestra el tipo de investigación realizada en términos de diseño, unidad de análisis y de trabajo, los instrumentos de

² En la investigación hicimos la distinción de género entre niños y niñas, pero también acudimos al genérico “niños” para nombrar a ambos grupos.

recolección de información y el proceso para el desarrollo de la investigación. Finalmente, la cuarta sección expone el proceso de análisis de la información y los resultados finales. Esta se subdivide en dos partes: la primera hace referencia a los *“usos y significados sociales de videojuegos otorgados por los niños y las niñas”*, que a la vez está compuesta por el análisis de seis categorías emergentes que permitieron comprender qué hacen los niños y las niñas con los videojuegos y qué sentidos les otorgan. La segunda, hace referencia a *“las formas de apropiación de los videojuegos por parte de los niños y las niñas”* y está conformada por diez categorías, las cuales permitieron entender cómo estos niños video-jugadores utilizaban los videojuegos y los hacían parte de sus vidas y rutinas infantiles. Por último, se esbozaron una serie de conclusiones, derivadas del trabajo de análisis e interpretación de los datos.

1. Planteamiento del problema de investigación

1.1. La problemática, el problema y la pregunta de investigación

El día 25 de diciembre de 2017, Suárez y Castañeda a través del periódico colombiano El Tiempo difundieron la siguiente noticia:

La adicción a los videojuegos, que ha sido tratada históricamente como un problema de comportamiento sería definida como una enfermedad mental en la próxima edición de la Clasificación Internacional de Enfermedades (ICD-11), hecha por la Organización Mundial de la Salud (...) La adicción a los videojuegos puede llegar a convertirse en un trastorno cuando cumple tres criterios: un cambio de comportamiento radical frente a cómo actuaba antes, la persistencia de este síntoma y otros relacionados con la interacción social por un largo periodo de tiempo, al igual que la pérdida de funcionalidad, es decir, cuando la persona deja de cumplir actividades normales como dormir, comer, estudiar o trabajar por culpa de la máquina (Suárez & Castañeda, 2017, Párr. 1 – 4).

Lo anterior fue una muestra de cómo este medio de comunicación nacional registró un hecho puntual: la adicción a los videojuegos dejaría de clasificarse como un problema de

comportamiento y pasaría a comprenderse como una enfermedad mental. Se advierte de los cambios en los comportamientos que registran las personas cuando los usan de manera prolongada, como, por ejemplo, cambios en los hábitos y tendencia al aislamiento social. Dos años después, en el 2019, el mismo medio de comunicación presentó otra nota periodística sobre el mismo tema, pero esta vez el enfoque y el tono era diferente:

Muchos investigadores se han ocupado de las ventajas que ofrecen los videojuegos y de las posibilidades pedagógicas que estos brindan. Los videojuegos pueden ayudar a los niños a mejorar su coordinación ojo-mano, su agudeza visual, su rapidez de reacción y su capacidad de atención para responder a múltiples estímulos. Igualmente, hay otros beneficios como el entrar en contacto con un mundo virtual, lo que permite estimular la imaginación y acceder a otras realidades. Las posibilidades de jugar en línea también pueden fortalecer el trabajo en equipo y la empatía. (El Tiempo, 2019, Párr. 15 - 17).

Como se puede advertir, la valoración que hizo esta segunda noticia sobre los videojuegos para la vida de los niños fue bastante optimista. Se resaltó cómo la interacción y el uso de los videojuegos pueden mejorar las habilidades de los niños. Según se indica, entre mayor sea la interacción con el dispositivo, mayor será la adopción de destrezas mentales y motrices. Así, entre las bondades que se adjudican a estos artefactos estarían: el fortalecimiento de la imaginación, la mejora de las habilidades cooperativas, la adquisición de capacidades para la solución de situaciones problemáticas y el desarrollo de las relaciones sociales.

Estas dos notas periodísticas solo se constituyen en algunos ejemplos de las diferentes ideas y discursos, muchas veces ambivalentes, que circulan a diario en la prensa nacional sobre el consumo de videojuegos. Es interesante notar cómo, incluso en un mismo periódico y en un periodo de tiempo de menos de dos años, se pueden encontrar tanto posturas escépticas como positivas sobre la relación de adultos y niños con este tipo de tecnología.

En uno u otro lado del debate, los discursos que se producen sobre el tema aluden a argumentos de diferente índole: científico, psicológico, educativo o comercial. Cualquiera que

sea el enfoque y el énfasis de este tipo de discursos, tienen en común que las ideas que se despliegan sobre la relación infancia y consumo y/o uso de los videojuegos tienen su origen esencialmente a partir de la perspectiva adulta. Tal como lo sugirieron varios investigadores interesados en el estudio de las prácticas de consumo infantil en diferentes ámbitos, incluido el de los medios de comunicación y las TIC, (Levison 2000; Buckingham 2010; Cook 2013), sabemos relativamente poco sobre las prácticas de consumo de los niños, así como las opiniones que ellos tienen sobre estas prácticas.

La mayoría de los trabajos, con algunas excepciones (Cross, 2002; Cook 2004; Buckingham, 2008) que hacen referencia al consumo infantil de diferentes productos (juguetes, ropa, videojuegos, etc..) generalmente se basan en la perspectiva adulta, es decir, cómo los padres, maestros y los especialistas entienden las relaciones de los niños con el mundo del consumo y con artefactos como los videojuegos. Es “esencialmente un discurso generado por los adultos en nombre de los niños” (Buckingham, 2008, p. 2), que regularmente está provisto de valoraciones y sospechas sobre lo que hacen los niños con lo que consumen, lo que aprenden o no y cómo se ven afectados por su relación con determinados consumos.

Este desconocimiento supone que la discusión teórica sobre el consumo infantil de artefactos tecnológicos se reduce esencialmente a dos escenarios teóricos: por un lado, un discurso pesimista y escéptico anclado en las ideas que se produjeron durante la década de los cincuenta del siglo XX por la denominada Escuela de Frankfurt. Derivado de esta escuela teórica, varios especialistas que basaron sus estudios en este tipo de postulados (Postman, 1994; Linn, 2004) consideraron a los niños y las niñas como consumidores pasivos e inocentes, que tienen un lugar exclusivamente como receptores de contenidos e información, y que el producto de ciertas conductas violentas, intolerantes o dañinas eran el reflejo de la interacción con los medios de

comunicación y las tecnologías. En ese sentido, se piensa que la tarea de los adultos en este escenario es protegerlos y aislarlos de los contactos mediáticos para que no sean fácilmente manipulados o influenciados.

Por otro lado, en la década de los setenta del siglo XX se evidenció una transición crucial de esta discusión. La denominada Escuela de los Estudios Culturales propuso una nueva mirada sobre la relación entre los sujetos sociales, los medios y las tecnologías. Varios investigadores direccionaron sus trabajos por esta línea teórica, planteando que los niños y las niñas desarrollan e incrementan sus capacidades y habilidades tan solo con acceder e interactuar con los dispositivos digitales. Lo anterior, puede verse como una postura sumamente optimista, puesto que se percibe que “la tecnología es una fuerza liberadora para los jóvenes; un medio que les permite superar la influencia restrictiva de sus mayores y crear formas nuevas, autónomas de comunicación y comunidad” (Buckingham, 2008, p. 118).

Generalmente la literatura relacionada con el tema de los videojuegos se ha situado en uno de estos dos lados de la discusión. Por ejemplo, en el primer grupo han surgido aproximaciones teóricas que se han preguntado, por el tipo de contenido permitido para los niños y la cantidad de tiempo de conexión adecuada. Por ejemplo, Levin (2005) planteó que uno de los peligros más recurrentes es el acceso indiscriminado de la pantalla por parte de los niños, lo que hace, a criterio de este autor, que el tiempo infantil se invierta más de lo necesario en la televisión, las computadoras y los videojuegos (p. 25).

También, se han suscitado reflexiones en relación con las conexiones del uso de tecnología con la reproducción de comportamientos violentos o como escenarios de vulneración de los niños. Por ejemplo, por esta línea, autores como Díez et al. (2002) consideran que los videojuegos potencian actitudes de agresividad, desprecio y un clima de violencia. Según los

autores, los adultos (diseñadores, programadores de videojuegos, comerciantes e integrantes de la familia) son cómplices de la reproducción de la violencia (p. 4). Los videojuegos pueden llegar a ser considerados como detonadores de situaciones de hostigamiento, intimidación, acoso, humillación y extorsión.

Una investigación relativamente reciente (Asociación ChicosNet, 2015), por ejemplo, afirma que la mayoría de literatura sobre el tema advierte de tres potenciales riesgos asociados al uso de tecnología por parte de los niños: la *compulsión*, entendida como: “el temor a que los niños generen un vínculo de “vicio”, dependencia, imposibilidad de “cortar” con la tecnología” (p.34). En segundo lugar, el *aislamiento*, definida como: “temor a que (...) se “encapsulen”, queden “tomados” por los dispositivos tecnológicos, pierdan sus vínculos presenciales -más cálidos y afectivos- y sufran déficits de atención” (p.34). Y de lo anterior, se deriva el tercero que es el *contagio de conductas autodestructivas o antisociales*, denominada: “miedo a que (...) se contaminen de malas actitudes, según los patrones ofrecidos por los videojuegos y juegos en red, o se perjudiquen por la propagación on-line de pensamientos y acciones que los padres consideran incorrectas” (p.35).

Del otro lado de la discusión, se encuentran otras investigaciones con un tono y una visión más optimista sobre el tema. Estas llaman la atención sobre las bondades, posibilidades y aprendizajes que tiene para los niños convertirse en usuarios y consumidores de videojuegos. Desde esta perspectiva, se comprende a los niños como una población “experta”, “crítica” y “exigente” con el uso de los dispositivos digitales. Se estima que, a diferencia de los adultos, los niños “tienden a moverse confiados y seguros, con una sensación de cierta “inmunidad”, ante los potenciales riesgos de sus interacciones *on-line* (Asociación ChicosNet.2015, pág. 51).

A su vez, este tipo de investigaciones considera a los niños y las niñas como sujetos más “avanzados”, por el simple hecho de usar los dispositivos de una manera ágil y autónoma. Se adjudica a los videojuegos ciertas valoraciones positivas en cuanto permiten estimular habilidades cognitivo-motrices que, de cierta manera, incentivan la resolución de problemas y la toma de decisiones en situaciones inmediatas de juego (Cabra. 2010. p. 167). También, se considera a los videojuegos y otras tecnologías digitales como posibilidades para configurar las identidades infantiles y juveniles contemporáneas (Buckingham, 2008).

Así, en el marco de estos debates teóricos, como en las noticias y discusiones cotidianas que circulan sobre la relación de la infancia con los videojuegos, se hallaron dos visiones polarizadas sobre el tema. En la primera, se reflejaron las inquietudes y angustias de los adultos (padres, maestros, especialistas) al no saber qué hacer, cómo actuar, qué medidas tomar, qué permitir o qué prohibir cuando los niños y las niñas interactúan con la tecnología. Desde esta perspectiva, ellos fueron comprendidos como sujetos en “riesgo” constante, ante los inminentes efectos nocivos de las tecnologías y los videojuegos. Una segunda mirada estuvo más orientada a describir todas las posibles ventajas y beneficios del uso de tecnologías y videojuegos por parte de los niños. Se los percibe como seres activos, críticos y exigentes que saben deliberar entre los buenos y los consumos inadecuados.

Pero ¿qué tienen en común estas dos posturas teóricas y los discursos que se desprenden de ellas? De ambos lados, son discursos que se producen esencialmente desde una mirada adulta sobre la relación de los niños con los videojuegos. Lo segundo, es que plantean el debate desde categorías morales y prescriptivas, pero no se preocupan mucho por reflexionar de una manera más crítica sobre el sentido que le otorgan los mismos niños video jugadores a esta práctica, es decir, que usos sociales y formas de apropiación le dan. Así, estas discusiones pueden resultar

bastante estériles, si se limitan a continuar reproduciendo las reflexiones exclusivamente de los adultos sobre lo que los niños hacen o no con los videojuegos, pero no acuden a ellos como la principal fuente para comprender este problema.

Se encontraron algunas investigaciones que han intentado ir más allá de los lugares comunes del debate. Un ejemplo de ello fue el trabajo realizado por autores como Acevedo & Chaux (2016) *“Aproximaciones a los videojuegos y su incidencia en las subjetividades de los jugadores latinoamericanos”* y de Brijaldo (2018) en su artículo *“Las experiencias cognitivas de los videojuegos. Incorporación y evaluación del uso de videojuegos en el aula”*. Estos autores mostraron dos aspectos importantes, el primero radicó en que las subjetividades de los consumidores pueden verse afectadas, debido al rol que adopte el jugador en la temática del videojuego. El segundo, reflexionó sobre los usos de los videojuegos en el aula de clase. El punto de encuentro de estas está en la comprensión de la perspectiva subjetiva de los niños con respecto a las TIC (Acevedo & Chaux, 2016), pues se interesaron por entender de qué manera ellos experimentaron, usaron y apropiaron estas tecnologías.

En ese sentido, esta investigación parte de la necesidad de ir más allá de estos debates, a veces polarizados, moralistas y centrados exclusivamente en las percepciones adultas. A partir de las reflexiones que han hecho los Estudios Sociales de la Infancia, se propone indagar por la experiencia infantil y los significados que le otorgan un grupo de ocho niños y niñas al usar e interactuar con los videojuegos. De esto, se propone la siguiente pregunta como orientadora del trabajo: ¿cuáles son los usos sociales y formas de apropiación que un grupo de niños y niñas de 8 a 12 años del área Metropolitana de Centro Occidente les otorgan a los videojuegos en su contexto doméstico?

1.2. Justificación

El tema principal que movilizó esta investigación es la relación entre infancia y videojuegos. Como se planteó en líneas anteriores, esta relación produce discursos ambivalentes, algunos más críticos, otros más optimistas. Tal como se ha mencionado, la mayoría de ellos se ha dado desde una mirada adulto-céntrica y moralista, que conduce a preguntas constantes para adultos (padres, maestros, cuidadores, especialistas) sobre cómo actuar, qué reacciones tener, qué medidas tomar o que acciones prohibir cuando los niños interactúan con este tipo de juegos electrónicos. Parte de estas inquietudes, surgen porque como adultos no sabemos mucho qué hacen los niños con los videojuegos, qué usos le dan, por qué son importantes para ellos, qué aprenden y de qué manera los apropian, objetivizan y resignifican.

Es un hecho que el consumo de videojuegos tanto de niños, como de adultos es una práctica cada vez más usual en Colombia. Así, por ejemplo, según los datos proporcionados por la Revista *Dinero*, en el mes de mayo del año 2018, de un total de 9.837.952 encuestados, “el 54% de las personas, entre 18 y 24 años dijo haber jugado en un celular o una consola al momento de la encuesta, el 49% entre 25 y 34 años, el 36% entre 35 y 44 años, el 33% entre 45 y 44 años y el 32% entre los mayores de 55 años” (David, 2018, Párr. 5). Estos datos indicaron que la población adulta del país, en diferentes rangos de edad, ha interactuado alguna vez en su vida con videojuegos, señalando cuestiones interesantes sobre la relación entre los adultos y las prácticas de juego. Además, reveló que, a diferencia de otros juegos, estos no pueden relacionarse exclusivamente con la práctica lúdica infantil, sino que en cierta forma se trata de un objeto /juego - juguete intergeneracional.

También, la prensa nacional ha registrado cómo los niños, niñas y adolescentes del país se suman al grupo de consumidores activos de este tipo de juegos electrónicos. En el mismo año,

el periódico *La República* expuso una nota que afirmaba que “los niños y jóvenes en Colombia gastan en promedio tres horas y 31 minutos diarios en internet” (2018, Párr.2). De acuerdo con esta misma nota, los niños y jóvenes encuestados utilizaron el internet para realizar trabajos (97%), escuchar o descargar música (93%), usar una red social (87%) y para jugar (78%). Justamente, este último dato indica que entre las actividades de consumo mediático de los niños y las niñas del país está el interactuar con juegos electrónicos, aunque esta actividad no sea la única que los niños hacen en el entorno digital.

No es posible afirmar que el uso de los videojuegos por parte de niños sea un tema reciente, pues se conoce que desde finales de la década del ochenta del siglo XX estos juegos electrónicos comenzaron a formar parte de la cultura material infantil de una generación de niños y niñas del mundo, sobre todo en contextos urbanos e industrializados. Sin embargo, estos datos relativamente recientes en la prensa nacional plantean que el consumo de videojuegos, así como sus usos continúan siendo un asunto de interés actual y, por tanto, que requiere de una reflexión crítica desde la academia. Se hace necesario comprender la relación entre infancia y videojuegos, para trascender las meras suposiciones y moralizaciones que los adultos hemos construido sobre el tema y más bien preguntarles directamente a los participantes de esta práctica: los niños y las niñas usuarios.

Para comenzar, proponemos una definición inicial de los dos principales conceptos presentados en el problema de investigación: videojuegos e infancia. En primer lugar, se comprende al videojuego a partir de lo propuesto por Jull (2005), citado por Gómez et al. (2013, p. 5): “hablamos de un juego usando una computadora y un visor de video. Puede ser un computador, un teléfono móvil o una consola de juegos”. En esta noción se incluye cualquier forma de *software* de entretenimiento por computadora, en la que participan uno o varios

jugadores en un entorno físico o de red. Hay que reconocer la diversa tipología de videojuegos: aventura, acción, deportivos, estratégicos, simulación, entre otros. Sin embargo, en la investigación se dejó a un lado esta distinción y las diferencias de acceso a los videojuegos, es decir, si los niños prefirieron jugar en consolas, computador o celulares. Como se indicó, el interés de la investigación estuvo más orientado a los usos, significados y formas de apropiación de los videojuegos por parte de los niños, sin distinción del tipo de videojuego o forma de acceder a estos.

Entendemos que los videojuegos no solo son objetos o artefactos tecnológicos, sino que estos también tienen una serie de contenidos simbólicos, narrativos y visuales particulares que los diferencian de otros medios y tecnologías. En nuestro caso, optamos por esta definición más amplia de esta noción, pues no nos concentrarnos en un tipo concreto de videojuego y tampoco optamos por analizar las características (materiales, simbólicas, narrativas) de un solo tipo de videojuego. Los niños y niñas protagonistas hicieron referencia a una diversidad de videojuegos no solo en términos temáticos, sino de acceso y características materiales. De esta manera, nuestra mirada se enfocó más en el análisis de los usos sociales y apropiaciones desde la perspectiva infantil, que en el análisis de los artefactos.

Igualmente, en la investigación se comprendió la infancia como categoría socio - histórica a partir de los principales postulados propuestos en 1990 por los sociólogos Jenks (1996), James y Prout (1990), quienes propusieron el marco analítico para el estudio de la infancia en la sociología (p. 94) a través de las siguientes tesis:

- La infancia es comprendida como una construcción social.
- La infancia es una variable del análisis social.
- Las relaciones sociales de las niñas y los niños son valiosas para estudiarlas por sí mismas.

- Las niñas y los niños son y deben ser vistos como agentes.
- La etnografía es un método particularmente útil para el estudio de la infancia.
- La infancia es un fenómeno en relación con la doble hermenéutica de las ciencias sociales actuales (Pavés. 2012, p.95).

En ese orden de ideas, ¿por qué resulta importante estudiar los significados, usos sociales y formas de apropiación de los videojuegos por parte de los niños y las niñas? Primero, esta investigación pretende ser un aporte desde una perspectiva cualitativa a los estudios sociales sobre infancia. Se inscribió dentro del conjunto de trabajos que desde finales de la década del ochenta del siglo XX propuso la importancia de reconocer las voces de los niños en los procesos de investigación de los fenómenos sociales. Concretamente, este trabajo está alineado con campos de investigación como la Sociología y Antropología de la Infancia que invitaron a los investigadores a reflexionar de una manera más consciente en asuntos como: la participación infantil en las investigaciones, qué significados tiene incluir la voz de los niños, qué implica considerarlos como sujetos de conocimiento y como conocedores de sus propios mundos y qué significa que los niños y las niñas se comprendan como actores sociales e históricos.

También, este conjunto de investigaciones ha llamado la atención sobre la necesidad de superar la imagen “universalista y occidental” de la infancia y de los niños como sujetos pasivos, receptivos de las decisiones adultas, depositarios de la información, tabulas rasa, adultos en miniatura, los cuales hay que controlar a partir de la disciplina, las reglas y el control estricto (Aristizábal 2018, p. 189). Más bien los nuevos Estudios sobre Infancia han propuesto pensar a los niños como “seres culturales”, creativos, críticos y empoderados y capaces de transformar sus mundos sociales (Pachón, 2009 p. 464). Con esto se plantea que los niños no nacen con una

identidad cultural propia e inmutable, sino que ellos aprenden a pensar y a comportarse como miembros de un grupo social específico, a la vez que contribuyen a sus propias comunidades. (DeVore et al., 2004), (Montgomery, 2009. p. 26) citados por Pachón (2009, p. 450).

Un segundo aporte de esta investigación es que pretende ir más allá de los discursos moralistas y prescriptivos por parte de los adultos sobre la relación infancia - videojuegos. Se quiso contribuir a la literatura ya existente sobre el tema, a partir de una mirada analítica y reflexiva y, sobre todo, a partir de las experiencias y perspectivas de los propios niños sobre los videojuegos. Por ello, se optó por entender qué usos y significados sociales les otorgan como sujetos sociales a estos juegos electrónicos, qué hacen con esto (apropiaciones) y cuál es la importancia de estos para sus vidas infantiles. De esta manera, este trabajo se orientó por dos categorías analíticas: usos y significados sociales/ formas de apropiación. La primera hace referencia a la relación directa del sujeto con los dispositivos digitales, estructurada en objetivación, resignificación y apropiación (Certeau, 2000) y los significados sociales se entiende como la manera en que los sujetos sociales brindan un conjunto de significados, en este caso a los videojuegos, y cómo estos adquieren sentido en el universo simbólico y en la vida de quienes los utilizan (Winocur, 2009). La segunda categoría “formas de apropiación” (Chartier, 1994) hace referencia a la construcción de sentido que surge a partir de la relación con los objetos. Es decir, cómo los sujetos practican, clasifican y les otorgan sentido a los videojuegos. Estas definiciones serán ampliadas en el marco teórico del trabajo.

A partir de estas dos categorías analíticas, la investigación buscó, en las experiencias de los niños participantes, opiniones y reflexiones sobre sus vivencias con este tipo de videojuegos, de qué manera estos eran significativos para sus vidas y en la construcción de las relaciones con las personas que los rodeaban. Para ello, se acudió a la exploración cualitativa y, en específico, a

algunas técnicas de recolección de información etnográficas como la principal ruta metodológica del estudio. Este tipo de aproximación busca según Texanos (1981) la descripción profunda de significados, describiendo aspectos propios de la comunidad seleccionada, en este caso los ocho niños y niñas participantes. También, Peralta (2009) propuso que este tipo de aproximación metodológica parte de la premisa, de que el investigador debe involucrarse de una manera más cercana con la población de estudio, para así lograr conocer sus vivencias, experiencias, costumbres, creencias, saberes e intereses.

Por esta vía, el trabajo hace especial énfasis en las perspectivas de los niños, reconociéndolos como agentes y productores de conocimiento valioso sobre el mundo social, sobre el cual se forman y estructuran opiniones, experiencias y vivencias que son especialmente importantes de reconocer. Son así sujetos que otorgan usos y significados diferenciales a sus mundos sociales, de ahí nuestro interés en conocer sus propias percepciones sobre los videojuegos como parte de la cultura material a la que tienen acceso como niños contemporáneos.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

- Analizar los usos, significados sociales y formas de apropiación de los videojuegos de un grupo de niños y niñas (8 a 12 años) del Área Metropolitana Centro Occidente de Risaralda - Colombia.

1.3.2. Objetivos específicos

- Identificar los usos y significados sociales que le otorgan un grupo de niños y niñas a los videojuegos en su contexto doméstico.

-Reconocer las formas de apropiación de los videojuegos por parte de un grupo de niños (as) y el valor que le dan a estos en su experiencia de infancia contemporánea.

2. Marco Teórico

2.1. Usos y significados sociales de los videojuegos

La noción de “*usos y significados sociales*” tiene su origen en las reflexiones teóricas que se produjeron desde los Estudios de recepción y consumo cultural de los medios y las tecnologías de comunicación, que se dieron desde finales de la década de los ochenta del siglo XX. Tanto en Norteamérica, como en América Latina, varios autores comenzaron a indagar sobre los usos y significados que le otorgan las personas a los medios y las tecnologías.

En este sentido, más que pensar en los “impactos”, “efectos” y “consecuencias” de los medios y las tecnologías ‘sobre’ o ‘en’ las personas, estos investigadores se preguntaron concretamente por: “qué hace la gente con los medios”. Es decir, para qué los usan, qué producen con ellos, de qué manera interactúan con estos artefactos/ medios/ tecnologías y los hacen parte de sus vidas y de sus rutinas cotidianas. Para estos investigadores “el esquema emisor - mensaje - receptor no era más que un corsé que no ayudaba a ver la verdadera naturaleza del proceso comunicativo” (Cogo, 2011. p. 1).

Por ello, además de hacer énfasis en el proceso de relación bidireccional entre los medios, las tecnologías y los sujetos, esta perspectiva teórica se caracterizó por darle un carácter activo y participativo a las personas - usuarios. En palabras del investigador Bruhn (1992), las investigaciones interesadas por investigar los “usos y significados” “indican que las audiencias tienen la capacidad de asignar su propio sentido a los medios de comunicación y además que, en el proceso de recepción, los medios satisfacen una gama de intereses y de placeres legítimos de la audiencia” (p. 97).

Hay varios autores que se acercaron a esta categoría de análisis, desde sus propios intereses investigativos. Por ejemplo, para la socióloga Véronique Le Goziou estudiar los usos

sociales significa analizar con detalle y con precisión el trabajo de construcción, de formalización y de expresión de lo que se nombrará de una manera retrospectiva como: “demanda o necesidad” (1992, p. 55) del medio o tecnología. Por su parte, para el historiador Michael De Certeau (2000, p. 16) los usos y significados sociales designan procedimientos estereotipados, recibidos y producidos por un grupo. Este historiador propuso preguntarse por la producción de significados que hacen los sujetos al momento de interactuar con cualquier producción cultural. ¿Qué hace la gente con lo que consume?, debe, según este autor, ser una pregunta obligada al momento de brindar un análisis sobre cualquier producto cultural.

La antropóloga Rosalía Winocur (2009, p. 118), por su parte, sugirió que al comprender el problema del consumo como un proceso relacional de sujeto - medio o tecnología, la noción de los usos y significados permite: conocer las experiencias de los individuos y, de acuerdo con cada una de ellas, expresar los imaginarios que tienen las personas sobre las tecnologías/medios. En las prácticas de interacción online - offline, estos imaginarios pueden ser producto de las necesidades y experiencias individuales o compartidas colectivamente y adquieren sentido en el universo simbólico y la biografía de quienes utilizan los medios y las tecnologías.

También, el antropólogo norteamericano James Lull (1980) apeló a este marco teórico para analizar el caso puntual de la televisión en los hogares. Sostuvo que este tipo de categoría nos “provee de un marco para el análisis que ofrezca una mirada interior a cómo la gente interactúa con los medios y qué significan estas actividades en términos sociales más amplios” (Lull, sf: 1). En este caso puntual, el autor (1980. Párr. 26) propuso la categorización de los usos sociales de este objeto de comunicación específico, los cuales dividió en cuatro componentes: (1) distracción - el uso de medios para escapar de la rutina, los problemas y para conseguir una relajación emocional; (2) relaciones personales - compañerismo, utilidad social; (3) identidad

personal - referencias, exploración de la realidad, reforzamiento de valores; (4) vigilancia. Con esto se buscaba comprender la perspectiva de los usuarios sobre la televisión, los significados que le otorgaban y las razones para usarla.

De acuerdo a este primer eje teórico, nuestra investigación también comprendió a los niños y las niñas como sujetos activos en la relación con los videojuegos, en tanto la experiencia de video-jugar implica unas decisiones como usuarios, unas formas de interactuar y relacionarse con este objeto/ juego/ juguete, unas racionalidades de juego, unas reflexiones sobre los tiempos y espacios para video-jugar, una creación de repertorios y prácticas de juego, unas formas de relacionarse con otros niños video jugadores, entre otros asuntos, que se derivarán del proceso de análisis de la información.

En particular, esta investigación buscó analizar cómo los niños y las niñas les otorgan unos significados y usos sociales particulares a los videojuegos a partir de las aproximaciones teóricas de Lull (1990) y Winocur (2009). A partir de la información que se recopiló en las entrevistas semiestructuradas, la observación participante y los diarios de campo, se propuso una posible clasificación sobre algunos de los usos y significados que los niños y las niñas participantes le dieron a los videojuegos. Además, se observó cómo estos usos y significados no se pueden comprender en el vacío social, es decir, sin observar también cómo la relación de los niños con sus videojuegos está atravesada por las relaciones con su contexto doméstico y su grupo de pares. En este sentido, también los usos y significados sociales se comprendieron en este trabajo concretamente como un asunto relacional entre los niños video jugadores con sus pares, y con los adultos que los rodeaban, a través del videojuego. Es importante aclarar que en este trabajo no se hizo alusión al aspecto relacional también que implicaría un análisis entre los niños con el mundo simbólico y material del videojuego mismo.

2.2. Sobre las formas de apropiación infantil de los videojuegos

Una segunda referencia teórica fundamental para nuestra investigación es la noción de “apropiación”. Se tomó como base los planteamientos de los historiadores Roger Chartier y Michel De Certeau para su definición. El hablar de la apropiación en cualquier contexto social implica entenderlo como (De Certeau, 2000) “una práctica que se acentúa en una cultura común y cotidiana, que apunta a un sistema social de usos e interpretaciones que se encuentran inscritas en aquellas que las producen” (p.16). Es un término que en el contexto de esta investigación se orientó a la comprensión del proceso de “hacer propios” los videojuegos, es decir, la manera en que los niños adecuaban de manera creativa y activa este tipo de tecnología y los conocimientos que tenían sobre esta, para la construcción de significados y usos diversos.

En ese sentido, el proceso de apropiación de cualquier objeto cultural, medio o tecnología parte de las actividades y de las relaciones que las personas tienen con estos. En esta medida, para “apropiarse de algo” (Chartier, 1994) es indispensable pensar en la *construcción de sentido*, lo cual involucra diferentes códigos y valores localizados en una sociedad (p. 8 - 9). Así las cosas, se propone pensar los videojuegos a partir de cómo los niños usuarios les dan sentido y los apropian. En estos términos, este enfoque teórico brindó la oportunidad de considerar a este objeto tecnológico y cultural como aquel que hace parte de algunos espacios comunes -hábale del hogar, el colegio o la calle- y de las prácticas cotidianas de los niños y de las niñas participantes.

Por su parte, Chartier (1994. p. 9) indicó que el “apropiarse de algo”, en términos de *construcción de sentido*, significa comprender cómo los niños “hacen propios” los videojuegos, es decir, cómo jugaban con ellos, cómo aprendían a jugar, cómo se relacionaban con estos y cómo les otorgaban sentido a estos objetos/ tecnologías juguetes muchas veces sobrepasando las

funciones iniciales para las que fueron diseñados estos juegos electrónicos. Para nuestra investigación fue importante identificar entonces cómo ellos producían sus propias formas de conocerlos, elegirlos, manejarlos y utilizarlos. Möller (2001) sugirió que para hablar en términos de apropiación se debe “prestar así atención a las condiciones y a los procesos que, muy concretamente, llevan las operaciones de construcción del sentido” (p.10). Lo anterior, nos llevó a comprender que para estudiar la construcción del sentido del proceso de apropiación de los videojuegos era importante tener en cuenta tanto las formas de apropiación que hacen de manera individual los sujetos, pero también los que son producto del conocimiento social, así como las que se producen en la mediación con los artefactos, los medios y las tecnologías. Es decir, las apropiaciones no están exclusivamente contenidas en el objeto mismo (videojuego), sino que los niños (individual y colectivamente) también las otorgan y también las construyen en relación con estos artefactos (sus aspectos materiales y simbólicos).

Adicionalmente, se propone que las formas de apropiación no son universales, dado que, al “hacer propio” el videojuego se generan múltiples y diversas prácticas que no todos los niños y niñas realizan por igual. Aunque pueden existir apropiaciones compartidas, hay otras que se identifican individualmente. Justamente, la tipología y clasificación de usos sociales y apropiaciones que surgieron después del análisis señalan este doble sentido del proceso: por un lado, los aspectos comunes que tenían los niños cuando se relacionaban con los videojuegos, lo cual permitía la comunicación, el establecimiento de lenguajes, reglas e instrucciones entre ellos al momento de jugar, pero también las perspectivas concretas que se formaban cada uno de manera individual.

2.3. Estado del arte

Este apartado da cuenta de la revisión bibliográfica de un conjunto de artículos, libros y tesis de investigación, tanto en el contexto internacional, como nacional sobre el tema principal de la investigación: la relación entre infancia y videojuegos. Del proceso de lectura, se desprendieron dos líneas teóricas: “Infancia y tecnologías” e “Infancia y videojuegos”.

2.3.1. Infancia y tecnologías

La reflexión académica y social sobre el consumo mediático y tecnológico por parte de una población específica como son los niños, inició aproximadamente en la década de los treinta del siglo XX, con los amplios debates que se produjeron en relación con las posibilidades y potenciales riesgos del cine para las vidas infantiles (Sosenski, 2018). Dos décadas después, los investigadores sociales se interesaron también por la incidencia de la televisión y la necesidad de producir contenidos específicos para la nueva audiencia infantil (Ramírez, 2016). A finales del siglo XX e inicios del nuevo milenio, con una mayor popularización del internet y de artefactos tecnológicos como ordenadores y videojuegos, empezaron las primeras indagaciones sobre los usos que daban los niños a las tecnologías digitales.

El análisis de los contenidos y aproximaciones de los trabajos e investigaciones que encontramos, nos llevó a proponer esta primera línea teórica, que a la vez se dividió en tres grandes grupos temáticos: el primero, los que hicieron énfasis en los potenciales riesgos y peligros del uso de las tecnologías en la infancia (Postman, 1994; Rodríguez, 2006; Iriarte, 2007; UNICEF, 2017), el segundo, aquellos que se enfocaron en mostrar los beneficios del uso de artefactos tecnológicos para los niños y las niñas (Roca, 2015; Ames, 2016; Duarte & Jurado, 2017; De la Torre, 2019; Trucco y Palma, 2020) y, el tercero, que se centró principalmente en explorar las posibilidades de acceso de los niños al mundo digital y tecnológico (Winocur, 2006;

Ferrari et al., 2013; Lepicnik & Samec, 2013; Rueda & Quintana, 2013; Ames, 2016; Sánchez & Robles, 2016; Cabello & Alonso, 2019).

Sobre el primer grupo de trabajos, se encontró que estos dan a conocer el panorama de los *riesgos y peligros* a los que niños y niñas se exponen por el contacto con las tecnologías. Bajo esta premisa, Postman (1994) advirtió que las tecnologías están causando la rápida “desaparición de la infancia” (p.15). Esto quiere decir que, a criterio de este autor, entre mayor sea el contacto con los dispositivos tecnológicos mayores serán los riesgos. En general, para algunos autores, las tecnologías se pueden convertir en un detonador de problemas infantiles: aislamiento social, debilitamiento de las relaciones humanas, efectos emocionales y psicológicos en la población infantil (Rodríguez, 2006. p. 148).

También, otro de los trabajos que se encontraron dentro de esta perspectiva, fue uno de los informes consultados de la división de comunicaciones UNICEF (2017), el cual aclaraba que “ha aumentado el uso indebido y la explotación de la privacidad de los niños” (p.7). Este tipo de estudios tiene como principal objetivo advertir y esbozar los potenciales riesgos asociados al uso de las tecnologías de la información y la comunicación por parte de los niños. Estos informes suelen explicar cuáles son los factores de riesgo a los que ellos se enfrentan, pero no hacen un acercamiento a la experiencia de sus participantes. En suma, lo que presentan es una propuesta de control, manejo y regulación frecuente a estos potenciales riesgos: “los expertos coinciden en que los principales problemas que se encuentran los niños en la internet son los contenidos inapropiados...” (Iriarte, 2007. p. 217).

Sobre la segunda línea, *beneficios del uso de las tecnologías en la infancia* se evidenció que existe una aproximación teórica opuesta a la interior. Los investigadores se centran en dar a conocer las ventajas del acceso y uso de medios y tecnologías. Por ejemplo, para De la Torre

(2019) ver televisión, asistir a cine, navegar, chatear por internet, son algunas de las actividades que cotidianamente realizamos y que se incorporan como parte de la experiencia habitual del ser humano (p.3). Esta serie de actividades, que sin duda alguna realizan adultos y niños puede motivar nuevas prácticas culturales y nuevos registros de apropiación.

En este tipo de investigaciones se sostiene que los niños “son más diestros en el uso de las tecnologías que sus propios padres” (Trucco & Palma, 2020. p.8), lo que lleva a considerar, desde el punto de vista de los adultos, que sus habilidades están “incorporadas”, pues saben cosas que los adultos no. Otros sugieren que los niños y las niñas adquieren habilidades al enfrentarse con las tecnologías y sus destrezas técnicas no son innatas, más bien se nutren del entorno social y de los usos cotidianos que realizan junto a sus padres o familiares, llevándolos a aprender, incorporar y desarrollar estas habilidades (Ames, 2016. p. 4).

En estos términos, ¿cuáles son los beneficios puntuales que resalta ese tipo de literatura? Por ejemplo, Roca (2015) explicó que Internet es fundamental para el ocio de los niños y los jóvenes. También que los videojuegos promueven la sociabilidad, la autoexpresión y el aprendizaje (p.92). Por su lado, (Duarte & Jurado, 2017) resaltaron la autonomía infantil en el paisaje mediático, aludiendo que “gran parte de los niños y las niñas actuales viven en la inmediatez de la experiencia mediática, capaces de acceder y moverse con gran autonomía en el mundo tecnológico” (p. 296).

Finalmente, la tercera línea en la que coincidieron varias investigaciones analizadas estuvo relacionada con *el acceso de los niños al mundo digital y tecnológico*. Un grupo de estos estudios señalaron que el acceso es una oportunidad que pocos tienen, teniendo en cuenta las condiciones económicas y las desigualdades tanto globales, como regionales y locales. Los estudios indicaron que el acceso a los medios y las tecnologías en países de América Latina son

disparos. En el caso de México, el estudio de INEGI que se realizó en el año 2005 referenció que el 18% de la población cuenta con una computadora y solo un 9% con conexión a internet. De los 16.5 millones de usuarios de internet, el 68% corresponde población joven (12 - 34 años) y accede fuera del hogar (Winocur, 2006. p. 556). Para Winocur, tener internet no garantiza la igualdad de oportunidades para informarse o para jugar.

En sintonía con lo anterior, tener acceso a las tecnologías y a internet depende de la economía de las familias. A modo de ejemplo, una investigación llevada a cabo en Perú (Ames, 2016) indica que en ciudades como Lima, Cuzco y Puno que tienen mayores ingresos económicos hay un acceso bastante amplio y los estudiantes de escuelas privadas tienen este privilegio. Sin embargo, en la zona rural de Trujillo y la Amazonía, los niños y jóvenes presentaron accesos pobres a estas tecnologías y dispositivos digitales (p. 4-5). A veces, algunos “niños y adolescentes dicen utilizar el ordenador para jugar y hablar con sus amigos y amigas, bajar música y películas” (Sánchez & Robles, 2016. p. 190). No obstante, sus ciudades o lugares de origen pueden pertenecer a aquellas en los que el acceso difícilmente puede concretar estos usos.

También, para el caso colombiano “el acceso del ciudadano promedio a internet aún es bajo, comparado con otros países altamente industrializados, por lo que cabe resaltar la importancia de que el país desarrolle iniciativas para aumentar la infraestructura y el acceso a internet para todos sus ciudadanos” (Ferrari et al., 2013. p. 81). Estos trabajos plantearon una postura crítica al respecto y mostraron que muchos estudios institucionales continúan registrando y eligiendo a las clases altas para mostrar el acceso tecnológico y digital predominante por parte de los niños.

Otra de las reflexiones propuestas por esta línea de investigación es la relacionada con los escenarios de contacto de los niños con las tecnologías. Para ilustrar con un ejemplo internacional, Lepicnik & Samec (2013) quienes estudiaron la relación de familias de Eslovenia con los dispositivos digitales en sus hogares, mostraron que casi todas las familias tienen un televisor (99.2%), un teléfono móvil (98,5%), un ordenador (99,2%). Lo que menos tienen las familias son videoconsolas (24.6%) y videoconsolas portátiles (32,3%)” (p. 121). Los autores sostenían que los niños de este país tenían su primer contacto con las tecnologías en sus hogares, lo cual también se definía por las preferencias de consumo de los adultos - padres.

Otro estudio realizado en Argentina (Cabello & Alonso, 2019) exhibió un panorama similar al que viven las familias de Eslovenia. Es decir, los adultos - padres son los que enseñan a sus hijos de 6 y 8 años los usos de los dispositivos digitales. Efectivamente, el hogar en estos casos se convierte en el espacio primario de socialización tecnológica y son los adultos - padres quienes en primer lugar enseñan los primeros contactos digitales que sostienen sus hijos.

Sin embargo, no todos los escenarios son similares. Para algunos niños y niñas estos contactos suceden en otros espacios. Por ejemplo, Rueda & Quintana (2013) indicaron en su trabajo que, en contextos de mayor vulnerabilidad económica y familiar, los niños acceden a las tecnologías a través del contexto escolar (p. 114). Por lo tanto, la apropiación de los mecanismos digitales en las familias depende de los ingresos económicos y de las oportunidades laborales de los territorios. Así el contexto escolar se convirtió en un espacio fundamental de alfabetización digital o sea el primer y, a veces, único camino de contacto con las tecnologías.

2.3.2. Infancia y videojuegos

El estudio académico sobre la relación de la infancia y los videojuegos ha cobrado un gran interés en los últimos años, sobre todo, desde finales de la década de los ochenta del siglo

XX, cuando más niños y jóvenes comenzaron a convertirse en consumidores directos de juegos electrónicos a través de consolas, ataris y ordenadores personales. Algunas investigaciones internacionales de inicios del siglo XXI (Wolf & Perrón, 2003; Bustos & Guzmán, 2009; Orellana, 2009), entre otras, se centraron en el análisis de estos objetos tecnológicos y mostraron que estos simulaban situaciones de la vida cotidiana, con miras a satisfacer el ocio y el placer de los video-jugadores de la época.

Mas adelante, algunos trabajos propusieron nuevas categorías teóricas para analizar esta relación, por ejemplo, la noción de “nativos digitales” (Roca, 2015) que implica pensar que los niños y jóvenes que nacieron en la era digital son hábiles usuarios de los medios y las tecnologías. También varios de estos trabajos se preocuparon por analizar los videojuegos como herramientas de transformación social (Tardón, 2014), como objeto de adicción (Beltrán et al., 2011), como detonador de actitudes violentas (Peralta & Sánchez, 2013) y como herramienta pedagógica (Rodríguez & João, 2013).

Desde el contexto nacional, se han explorado varios asuntos: cómo los videojuegos se han integrado a las actividades cotidianas de los niños (Arango et al., 2010), qué características tienen los video-jugadores (Castellanos et al., 2009), cuáles son las diferencias generacionales en los hábitos de consumo de videojuegos (Rey, 2019), qué tipo de relación existe entre videojuegos y la constitución de identidades/subjetividades juveniles (Acevedo & Chaux, 2016) y cuál es la relación entre la práctica de video-jugar con la construcción del género de los video-jugadores (Cabra, 2013 –2016).

El análisis de la bibliografía encontrada se orientó a definir y clasificar cinco líneas principales en las que entra a figurar esta literatura. En primer lugar, un grupo de trabajos que se centraron en los *beneficios y utilidad de los videojuegos para los niños y las niñas* (Wolf &

Perrón, 2003; Sandoval & Triana, 2016; Prado de Grande, 2018; Arteaga & Cosío, 2018). En segundo lugar, aquellos que se refirieron a los *videojuegos y la interacción social* (Jerjes, 2010; Tardón, 2014; Sandoval & Triana, 2016; Pereira & Zúñiga, 2016). En tercer lugar, los estudios que se enfocaron en *los videojuegos como facilitadores de configuración de identidades* (Ramírez, 2013; Cabra, 2016; Acevedo & Chaux, 2016). En cuarto lugar, las investigaciones que se interesaron en *los riesgos asociados al uso de videojuegos* (Diez et al., 2002; Escribano, 2012; Reyes et al., 2014; Rey, 2019). Y, en quinto lugar, los trabajos que estudiaron *las relaciones entre videojuegos y procesos pedagógicos* (Vargas, 2013; Caldas, 2016; Rangel, 2016; Castellanos et al., 2016).

Ahora bien, ¿qué hay de común en los textos que se encuentran en estas líneas de trabajo? En la primera, *beneficios y utilidad de los videojuegos para los niños y las niñas*, en general, los autores se interesaron en analizar de qué manera el uso de este tipo de tecnología puede ayudar a desarrollar competencias digitales a través del juego, entre las que se mencionan. Para Prado de Grande (2018, p. 9) en la práctica de video-jugar, se favorece la convergencia del pensamiento y el desarrollo motriz, se propicia la creatividad, la competencia social y cívica, la toma de decisiones, la empatía, la atención y la memoria. Por su parte, Wolf & Perrón (2003) dentro de su análisis sobre los videojuegos determinaron que este dispositivo incide positivamente en la resolución de conflictos, la atención a estímulos visuales, la memoria y las habilidades motrices de los video-jugadores (p.5).

En cuanto a la segunda línea, los *videojuegos y la interacción social*, en términos generales, la literatura se enfocó en que los videojuegos son considerados una nueva herramienta para generar relaciones comunicativas entre los jugadores. A criterio de los autores, esto fortalece los vínculos sociales de los video-jugadores, permitiendo mayor empatía y reconocimiento de las

diferencias entre ellos. Un estudio puntual (Jerjes, 2010) indicó que los videojuegos cumplen con una condición en particular, la cual se basa en permitir las relaciones sociales de los jugadores mediante una conexión *On-line*. Esto se debe, a que la mayoría de los videojuegos contienen aspectos similares a la mensajería de texto instantáneo (p.15). Esto indica que, la tradición escrita se ha transformado, de manera que, se ha mudado a los escenarios de juego, generando mayores relaciones y vínculos sociales.

Esto lleva a comprender los videojuegos como una forma de comunicación (Pereira & Zúñiga, 2016), gracias a sus diversos recursos semióticos (entre los más destacados: las imágenes y los sonidos), lo cual promueve una experiencia altamente comunicativa, tal como se lleva a cabo con el lenguaje verbal o escrito (p.58). En situaciones multimodales de juego los participantes aprenden distintos modos de comunicación, de lenguajes y obtienen la capacidad de reconocer e identificar los pensamientos y estados afectivos de la persona con la cual comparten la experiencia de juego (Peralta & Sánchez, 2013, p.12). En palabras de Sandoval & Triana (2016) “el videojuego es una herramienta prosocial, influye y refuerza los valores, los niveles de empatía y las capacidades de colaboración y de responsabilidad social” (p.5).

Sobre la tercera línea, *videojuegos como facilitadores de configuración de identidades*, varios investigadores precisaron que los videojuegos ayudan a enriquecer las historias vitales de los jugadores. Es así como cada video-jugador tiene una historia personal, y al mismo tiempo, una historia como sujeto del juego (Cabra, 2016, p.10). Esto implica que esta última experiencia le brindará conocimientos y habilidades sobre videojuegos, un posicionamiento frente al videojuego como objeto tecnológico, lo cual lo ayudará a constituir su identidad como sujeto jugador.

Desde esta misma perspectiva, Acevedo & Chaux (2016) establecieron que el videojuego invita al jugador a una experiencia interactiva con la narrativa propuesta por el videojuego, involucrándolo de esa manera en el argumento, haciéndolo partícipe y responsable de las consecuciones en el desarrollo del juego (p. 65). Esto se conecta con la postura de Ramírez (2013, p. 12) quien brinda unas características a los videojuegos: la interactividad, hipertextualidad y la conectividad, las cuales plantean unas formas particulares de relacionarse con estos. También Arteaga & Cosío (2018) sugirieron que los videojuegos posibilitan a los video-jugadores adoptar una identidad nueva y, por tanto, les permite ver las cosas desde una perspectiva distinta, les presenta situaciones de interactividad, de práctica constante, de tolerancia al error, incorporación de una nueva identidad y sentido de logro (p. 10).

En la cuarta línea, las investigaciones que se interesaron por estudiar los potenciales *riesgos asociados al uso de los videojuegos* mostraron que el uso de estos artefactos puede influir negativamente en la salud y detonar escenarios de agresividad, desprecio y un clima de violencia entre la población adolescente y juvenil (Diez et al., 2002; Rey, 2019). Sin embargo, otros trabajos indican que los niños y las niñas tienden a canalizar la agresividad y la empatía en estos juegos. En ese sentido, el panorama literario de este grupo de trabajos especifica los diversos peligros a los que se enfrentan los niños. Se argumenta que los videojuegos son detonadores de perjuicios (Reyes et al., 2014), sobre todo, por enseñar sin censura escenas de asesinato, imágenes de violencia y de sangre, que afectan nocivamente a niños y adolescentes (p.76).

Por último, *la línea pedagógica* se enfocó en los videojuegos utilizados en el contexto educativo. Algunos de los trabajos (Caldas, 2016. p. 12) sostuvieron que estos objetos tecnológicos pueden ayudar a desarrollar habilidades y aprendizajes en el aula de clase y en las diferentes áreas de conocimiento. Desde esta mirada, Rangel, (2016) argumentó que el entorno

virtual permite a los niños crear sus propias interpretaciones a partir de su relación con el entorno y de esta manera, le encuentran sentido a la actividad que realizan (p. 66). Una de sus ventajas se centra en la posibilidad de responder en tiempo real a los desafíos y retos presentados en el videojuego, permitiendo una retroalimentación instantánea, lo que motiva el proceso de aprendizaje.

Ante estas razones, los planteamientos didácticos contemporáneos sugirieron concebir al videojuego como un recurso educativo. Para Castellanos et al. (2016) el uso de los videojuegos en las propuestas de clase de los docentes, se presentan como una alternativa que trae consigo motivación y un escenario interactivo para los estudiantes (p.36). Esto permite potenciar sus aprendizajes, gracias al vínculo con estos dispositivos tecnológicos.

En ese sentido, entender al videojuego como apoyo educativo parte de la premisa de propiciar su uso para estimular la solución de situaciones problema cotidianos que logran encontrarse en los videojuegos. Por esta razón, en palabras de Vargas, (2013) un videojuego que propicie un buen aprendizaje es aquel que sea atractivo para las personas y, en suma, mejore los procesos educativos y de formación (p.64).

A manera de conclusión, este balance teórico e investigativo de estas dos líneas permitió encontrar algunos puntos de encuentro. Por un lado, demuestra que los investigadores, tanto en el contexto internacional, como local, se han interesado por dar a conocer los factores y potenciales escenarios de riesgo para los niños en su encuentro con las tecnologías y los videojuegos. Pero, también, hay otro grupo de trabajos que exaltan los beneficios pedagógicos para el desarrollo de las habilidades cognitivas y de pensamiento, para la interacción social y para la construcción de identidades.

Este análisis documental nos permitió identificar la existencia de aspectos diferenciales con respecto a la investigación adelantada. En primer lugar, este proyecto no se centra en los riesgos a los que se exponen los niños y las niñas a la hora de tener contacto con los videojuegos. Esto no significa que se ignore o se desconozcan que estos existen. Sin embargo, nuestro interés estuvo más dirigido a comprender los usos y significados productivos y creativos que les otorgaban los niños participantes a estas tecnologías.

Tampoco se aludió a una perspectiva pedagógica, pues no se tuvo como propósito dar a conocer de qué manera debía involucrarse el videojuego a la práctica docente, ni mucho menos, estudiar qué tipo de conocimientos, habilidades y destrezas se pueden obtener, al integrar a los videojuegos en el contexto escolar. Si bien en los resultados se encontraron algunos aprendizajes y formas de conocimiento que los niños participantes presentaron en su relación con los videojuegos en el contexto doméstico, estos tienen un carácter más informal y no escolarizado.

Tampoco fue centro de nuestra indagación estudiar de qué manera los niños configuraban identidades a través de los videojuegos, pero en el conjunto de apropiaciones que los niños participantes presentaron sí salieron a relucir algunos elementos de este proceso.

Además, a diferencia de la gran mayoría de trabajos mencionados, con excepción de Cabra (2013), este proyecto buscó entender el problema de investigación propuesto a partir de las perspectivas infantiles y no exclusivamente a partir de las visiones de los adultos o especialistas. Consideramos que este puede ser un aporte significativo al acumulado de conocimiento que hemos presentado sobre la comprensión de la relación infancias - tecnologías - videojuegos.

3. Metodología de Investigación

Esta investigación se realizó a partir de una aproximación metodológica cualitativa con apoyo de algunas técnicas de recolección de información propias del enfoque etnográfico: observación participante, registros de diarios de campo y entrevistas semiestructuradas. Esto no sugiere en ningún momento que pueda considerarse en sí mismo un trabajo de corte etnográfico.

El carácter cualitativo de esta investigación partió de una perspectiva inductiva-interpretativa. Para Denzin & Lincoln (2012) la actividad investigativa cualitativa “implica un enfoque interpretativo y naturalista del mundo, lo cual significa que los investigadores cualitativos estudian las cosas en sus escenarios naturales, tratando de entender o interpretar los fenómenos en función de los significados que las personas les dan” (p.48).

En ese sentido, se optó por analizar los usos sociales, significados y formas de apropiación que un grupo de niños y niñas otorgaron a los videojuegos. A partir de la observación cercana de sus prácticas de juego en el contexto doméstico, así como de las explicaciones que ellos dieron a su experiencia de video-jugar se construyó un conjunto de datos que posteriormente se analizó.

De esta manera, nos interesó comprender las experiencias particulares de cada uno de los participantes y se buscó que los datos y su posterior análisis no estuvieran impuestos por los investigadores, sino que los niños pudieran de la manera más ‘natural’ posible dar cuenta de su experiencia como video-jugadores.

3.1. Diseño de investigación

Como se planteó anteriormente, la investigación fue de corte cualitativo con apoyo de técnicas de recolección etnográficas. La mirada etnográfica se basa específicamente en la descripción densa y detallada de los acontecimientos (Tezanos, 1981. p.1). Este término,

históricamente se remonta a los relatos de los viajeros europeos, quienes en su labor explicaban detalladamente una imagen completa de los significados percibidos por sus sentidos.

Varios autores han propuesto definiciones de este método cualitativo. Por ejemplo, para Tezanos (1981) es “la ciencia de la descripción e interpretación cultural (...) debe alcanzar una descripción en profundidad que debe incluir no solo conductas, sino también significados” (p.2). Por su parte, Peralta (2009) argumenta de manera general que “la etnografía es considerada una rama de la antropología que se dedica a la observación y la descripción de los diferentes aspectos de una cultura, comunidad o pueblo determinado, como el idioma, la población, las costumbres y los medios de vida” (p.37). En este sentido, la etnografía es una aproximación de tipo social y cualitativa que busca interactuar y vincularse con una población particular, para lograr conocer y registrar datos enfocados en su cultura, sus costumbres, creencias, saberes e intereses. Para llevar a cabo una investigación etnográfica el investigador debe sumergirse o adentrarse en la cotidianidad social.

Aunque esta investigación no pueda considerarse propiamente un trabajo etnográfico, sí acudió a una de las técnicas más importantes de este método como lo es la observación participante. Nos interesó tener un acercamiento a un grupo de ocho niños y niñas de la ciudad de Pereira y del municipio de la Virginia Risaralda-Colombia. A través de un ejercicio de observación participante y acompañamiento de estos niños en algunas de sus experiencias como video-jugadores, buscamos comprender las formas de apropiación, los usos y significados sociales que les otorgaron a sus interacciones con los videojuegos.

Tanto el diseño metodológico, como la recolección de datos y su posterior análisis se hizo desde un enfoque construccionista. Gaitán (2006) argumenta que la investigación con un enfoque construccionista es fundamental para los estudios de infancia, pues “toma como punto de partida

la idea de que los niños merecen ser estudiados por sí mismos y desde sus propias perspectivas” (p.14). Así pues, esta investigación contempló el interés por analizar la experiencia de los niños y las niñas al usar los videojuegos en sus contextos domésticos, se indagó si había apropiaciones, usos y significados comunes entre los niños y cuáles se podían considerar particulares, según la experiencia infantil de cada protagonista.

Según lo anterior, para realizar investigación sobre la infancia como grupo social y con los niños y niñas es indispensable partir de que el sujeto principal, es decir, el niño o la niña es un agente participante en la construcción del conocimiento y debe ser considerado un actor en el mundo social. Por lo tanto, el diseño elegido, es decir, el análisis de los ocho casos de estudio nos permitió reconocer que los niños participantes eran conocedores activos y críticos de los videojuegos. También nos permitió estudiar de una manera cercana las formas en que ellos interactuaron con los videojuegos, los lenguajes que surgieron, sus experiencias como videojugadores y las relaciones que se establecieron con sus pares cuando interactuaban colectivamente con estos juegos electrónicos.

3.2. Unidad de análisis

La investigación presentó como unidad de análisis dos categorías: las formas de apropiación y los usos y significados sociales que los niños y niñas les otorgaron a los videojuegos.

Como se mencionó en líneas anteriores, estas categorías de estudio pretenden comprender cómo los niños construyen sentido en relación con los videojuegos. Es decir, de qué maneras los comprenden, conocen, clasifican, qué usos les otorgan y por qué son importantes para sus vidas como niños. Es importante aclarar que las categorías emergentes, tanto de usos sociales, como apropiaciones, estuvieron condicionadas también a los dispositivos que los niños

usaron, al tipo de videojuegos y a su propia experiencia de video jugar (Anexo 6.5). En este sentido, el análisis y posterior construcción de categorías dependió de estos asuntos y en ningún momento se pueden generalizar todas las categorías para el conjunto de los ocho niños protagonistas.

En esos términos, se hizo alusión a (Chartier, 1994) la construcción de sentido que surge de la relación con los objetos, es decir, cómo los sujetos practican, clasifican y les otorgan sentido a los videojuegos. Se partió que, para dar sentido, significar y apropiarse de algo es necesario que sean los mismos sujetos quienes lo hagan. La pregunta por los usos sociales se concentró sobre todo en qué hace la gente con lo que consume, en este caso, qué hacen los niños y niñas con los videojuegos que interactúan. Inicialmente, este término se refiere a la relación del ser humano con la máquina, puesto que para Lull (1980) “los usos de los medios son evidencias observables del control que tienen la audiencia sobre el contenido” (p. 197).

3.3. Unidad de trabajo

La unidad de trabajo de esta investigación estuvo definida por un grupo de ocho niños y niñas entre los 8 a 12 años, rango de edad en el que aumenta el uso de los dispositivos digitales, en especial los videojuegos. Los ocho niños elegidos eran conocidos previamente por ambos investigadores, en calidad de estudiantes o vecinos. Esto facilitó el acceso a sus familias y el permiso de los padres para el proceso de investigación (Anexo 6.1). Es importante aclarar que estos niños vivían en el área Metropolitana del Centro Occidente, específicamente en la ciudad de Pereira y en el municipio de la Virginia- Risaralda. En estos sectores habitan familias de los estratos socioeconómicos 2, 3 y 4, lo que en términos de este instrumento administrativo son poblaciones de clases medias y clases medias bajas.

Es importante enfatizar que estos ocho niños vivían con sus padres, madres, hermanos y hermanas, es decir, estaban generalmente al cuidado de algún adulto o acompañados.

Adicionalmente, los participantes acudían a instituciones educativas tanto del sector oficial, como del sector privado, en los niveles de educación básica primaria y educación media.

Teniendo en cuenta lo anterior, se optó por realizar la investigación en el contexto doméstico -y no en otros escenarios: espacios públicos o el contexto escolar-. La decisión de seleccionar ese tipo de contexto obedeció a algunas razones de tipo práctico. En primer lugar, la manipulación de estos dispositivos fuera del hogar podría implicar riesgos para los participantes de la investigación. Queríamos que los niños y sus familias se sintieran seguros y confiados. Por ello, consideramos que un lugar cerrado como los hogares de los participantes, en el que pudieran estar presentes los adultos (padres, cuidadores) podría ser mucho más idóneo para el trabajo de observación participante y para resguardar la seguridad de todos los participantes.

La segunda razón tuvo que ver con nuestro objetivo de investigación. Nos interesaba estudiar más allá de los usos pedagógicos que se ha explorado en la literatura, por lo que comprender los usos en el contexto doméstico resultaba innovador. Este se nos presentaba como un escenario privado y cómodo para los niños en el que podíamos interactuar con ellos. Así mismo, estar en este tipo de contexto nos permitió indagar por asuntos interesantes como sus rutinas diarias, el tiempo que le dedicaban a los videojuegos, las reglas para jugar, la negociación con los adultos y sus relaciones con ellos. Una tercera razón fueron nuestras posibilidades de acceso a los niños. Inicialmente, planeamos que los participantes pertenecieran a la misma institución educativa, optando por cuatro niños y niñas a los que se les aplicó las técnicas de recolección de información en sus contextos domésticos. Sin embargo, por el contexto del confinamiento y la emergencia de salud internacional tuvimos que acudir a cuatro niños y niñas

cercanos que pertenecían al Área Metropolitana Centro Occidente de Risaralda, resultando más práctico para el proceso de investigación.

En ese orden de ideas, el trabajo de investigación y la aplicación de los instrumentos de recolección de información (entrevistas semiestructuradas, registro de diarios de campo y observación participante) se llevaron a cabo en una serie de encuentros programados con los niños participantes de la investigación. Realizamos un encuentro con cada niño y niña, en el que se realizó una entrevista semiestructurada y se interactuó con ellos mientras video-jugaban. Como investigadores observamos y registramos en diarios de campo nuestras observaciones mientras veíamos o interactuábamos con los niños video jugadores, al tiempo que se tomó nota de algunas conversaciones informales mientras los niños jugaban. Los encuentros tuvieron una duración aproximada de dos horas.

En esos términos, la unidad de trabajo correspondió a tres niños y cinco niñas, seleccionados bajo los criterios de muestreo no probabilístico y muestreo intencional u opinático. Esta forma de muestreo supone una selección e intención voluntaria e informal de los investigadores y permite seleccionar sujetos particulares que son expertos en un tema o fuentes relevantes e importantes de información (Bisquerra, 2009. p. 124). En este sentido, la selección de los niños y las niñas obedeció, por un lado, a que eran usuarios de videojuegos y, por otro lado, cada uno de ellos decidió participar de manera voluntaria, luego de realizar una convocatoria voz a voz entre cuidadores y padres de familia conocidos por los investigadores, pertenecientes a la zona urbana del Área Metropolitana de Centro Occidente de Risaralda.

Así las cosas, los ocho participantes se pudieron considerar como informantes claves para alcanzar los objetivos propuestos en la investigación. Estos niños y niñas tenían unas características en común: eran video-jugadores activos, contaban con conexión a internet en sus

hogares y parte de su experiencia como video-jugadores se materializaba en el contexto doméstico a través de diferentes dispositivos: computador, celular, tablet o consola de videojuego. En algunos casos accedían a estos a través de préstamo, en otros casos jugaban en artefactos propios.

3.4. Técnicas o instrumentos de recolección de información

En este apartado, se presenta el tipo de técnica y/o instrumento utilizado en la investigación acorde con las características y finalidades de esta.

3.4.1. Entrevista semiestructurada

En primera instancia, se desarrollaron una serie de entrevistas semiestructuradas a los niños participantes, lo que permitió analizar sus maneras de usar, apropiar y significar los videojuegos (Anexo 6.2). Este tipo de técnica de acuerdo con Denzin y Lincoln (2005) se refiere a “una conversación, es el arte de realizar preguntas y escuchar respuestas” (p. 643). En este caso, se dispuso de un esquema o formato de preguntas que guiaron las conversaciones. De igual manera, se brindó el espacio para contra preguntar, para que los niños pudieran hacer comentarios y expresaran libremente sus opiniones sobre los temas planteados.

Con este instrumento de recolección de información se buscó “poder dar cuenta exhaustiva y rigurosamente del pensar del otro” (Tezanos, 2001, pág. 118). Al hablar con los niños y las niñas, y estudiar los significados sociales y las formas de apropiación, nos interesaba lograr acercarnos a las reflexiones, emociones y experiencias que les suscitaba la interacción con estos. Nuestra entrevista estuvo compuesta por diez ejes de investigación: conocer de qué manera iniciaron la práctica de video-jugar; indagar por el sentido que ellos le otorgaban; el tiempo que le dedicaban a los videojuegos; los espacios donde interactuaban con estos; qué tipo de videojuegos preferían; cómo esta práctica se alternaba con sus rutinas diarias; las reglas para

jugar; la negociación con los adultos sobre los tiempos para video jugar y cómo jugaban con sus pares.

3.4.2. Observación Participante

Otra técnica de recolección de información que utilizamos fue la observación participante. Con esta se buscaba comprender de la manera más cercana y realista posible cómo se producía la relación y los usos de los niños con los videojuegos. Esta técnica se caracteriza por “recoger datos de naturaleza especialmente descriptiva, participando en la vida cotidiana del grupo, de la organización, de la persona que desea estudiar” (Deslauriers, 2004. p. 46). Es decir, la cotidianidad de ser parte del video-jugar con los niños y las niñas.

El trabajo de observación se concretó a partir de la construcción de un diario de campo, en el que se registró la experiencia de los investigadores al observar la interacción del niño o la niña con los videojuegos. Se consignó de qué manera interactuaban, qué decían, qué expresaban, qué conversaciones tenían con sus pares y familiares, cómo explicaban la dinámica del juego, entre otros elementos. Los ejercicios de observación se llevaron a cabo a través del encuentro con cada niño en su contexto doméstico, donde los investigadores participaron en las experiencias del video-jugar con los niños y las niñas. Mientras uno de los investigadores video-jugaba con los niños y las niñas, el otro registraba las observaciones en el diario de campo y escribía comentarios mientras veía cómo su par interactuaba con los participantes. Luego, ambos investigadores se reunían para registrar en conjunto las apreciaciones del encuentro.

Es oportuno aclarar, que estos roles se intercambiaban en la implementación de las técnicas de recolección de información para cada encuentro. Como investigadores habíamos tenido una experiencia previa con los videojuegos, no en calidad de expertos videogamers, pero sí habíamos tenido la oportunidad de jugar, interactuar y conocer de cerca este tipo de tecnología.

Esto significaba que no era un escenario del todo desconocido, ni extraño para nosotros como investigadores y que, de cierta manera, la cercanía nos permitió comprender de manera relativamente rápida lo que los niños nos decían sobre su experiencia como videojugadores. A la vez, este conocimiento previo nos dio la posibilidad de jugar e interactuar con ellos, atender sus instrucciones, sus recomendaciones, establecer una conversación fluida con los niños y comprender el lenguaje de los videojuegos. De otra parte, esta cercanía se veía truncada con nuestra condición como investigadores – adultos. Tal como lo han señalado ampliamente los Estudios Sociales de Infancia las diferencias de edad entre investigadores y niños trazan una distancia cultural y generacional que tiene implicaciones tanto en el trabajo de campo, el diseño de los instrumentos, así como en los análisis de la información recolectada. En nuestro caso puntualmente, las diferencias de edad nos llevaron a reflexionar sobre cómo debíamos diseñar los instrumentos de recolección de datos, cómo formular las preguntas en un lenguaje que fuera claro para los niños (as), pero también permitirnos preguntar y extrañarnos cuando los niños nos compartían experiencias o términos que para nosotros eran desconocidos por ser adultos.

3.5. Procedimiento

El proceso y desarrollo de la investigación se enfocó en seis fases (Latorre citado por Bisquerra, 2009) correspondientes a las actividades ejecutadas por los investigadores:

3.5.1. Fase de exploración y de reflexión

Esta fase fue la instancia inicial en la que se realizó una consulta detallada de investigaciones de diferente índole (libros, artículos, revistas y documentos) de rigor científico que más tarde fueron clasificados en rejillas de catalogación bibliográfica. Paulatinamente, se definió el tema de investigación, delimitando y centrando la problemática, el problema, la

pregunta de investigación y los objetivos: uno general y otros como específicos. Además, se tomaron como referentes teóricos a autores como James Lull (1980); Bruhn (1992); Véronique Le Goziou (1992); Chartier (1994); De Certeau (2000); Möller (2001); Winocur (2009) para estructurar el marco teórico de la investigación.

3.5.2. Fase de planificación

Esta fase correspondió a la elección del escenario de investigación que concierne al contexto doméstico (hogares) de los niños y niñas participantes. Así mismo, se eligieron los instrumentos de recolección de información (entrevista semiestructurada, diario de campo y observación participante).

3.5.3. Fase de entrada en el escenario

Mediante formatos de consentimientos informados, que se entregaron a padres de familias y niños participantes, se aclaró la intención, objetivos y alcances de la investigación. Todo lo anterior, mediante un previo muestreo intencional. Fue fundamental elegir aquellos participantes que tuvieran experiencia como video-jugadores.

3.5.4. Fase de recogida y de análisis de la información

Inicialmente, la recolección de información se realizó por medio del formato de entrevista establecido, el registro de notas de campo y la información obtenida por vía de grabadoras de audio y de video. Para organizar y analizar la información de las entrevistas fue necesario transcribir los audios pregunta por pregunta. Esto dio paso al proceso analítico de los datos. Primero, se buscaron los elementos comunes, a través del diseño de una tabla de Excel subdivida por: preguntas, respuestas y conceptos. Seguidamente, al obtener la saturación de los conceptos se elaboró una segunda matriz que dio cuenta de categorías iniciales que respondían de manera

inductiva al problema de investigación. Posteriormente, en la siguiente etapa se derivaron otras categorías emergentes, que dieron cuenta ya de manera específica las formas de apropiación, los usos y significados sociales que los niños y las niñas les daban a los videojuegos.

Tabla 1. Categorías Iniciales/ Categorías Emergentes/ Entrevistas a los niños y niñas

Pregunta	Respuestas	Categoría Inicial	Categorías emergentes

Tabla 2. Categorías Iniciales/ Categorías Emergentes/ Observaciones registradas en diarios de campo

Escenario de observación	Categoría Inicial	Categorías Emergentes

En cuanto a las grabaciones audiovisuales, se organizó la información mediante la transcripción de los diferentes actores involucrados, por ejemplo: siendo No (niño), Na (niña), Ma (madre), Pa (padre) que indicaban las situaciones importantes a la hora de interactuar con el videojuego en el contexto doméstico de los participantes.

Tabla 3. Tabla de encuentros etnográficos con los niños y las niñas. Anotaciones sobre material audiovisual³

Escenario de observación

³ Al final del documento, se presentará una muestra de las anotaciones sobre el material audiovisual. Este será nombrado como Anexo 6.6. Transcripción de la observación: Tabla de encuentros etnográficos con los niños y las niñas.

Participante:	Fecha/hora:	Lugar:
Identificación espacial		
Transcripción de la observación		

Finalmente, para el proceso final de análisis y de escritura de los resultados fue indispensable contrastar las categorías encontradas con la teoría. A través del marco teórico planteado, se interpretaron los datos con el fin de otorgarle un carácter conceptual a la información obtenida. Se escribieron estos resultados integrando tanto los datos, como la teoría.

3.5.5. Fase de retirada del escenario

De manera informada se les comunicó a los participantes que los investigadores se distanciarían del escenario de investigación con el propósito de elaborar el análisis de la información. Sin embargo, se propone presentar y compartir con todos los niños y las niñas participantes los resultados finales de la investigación para recibir retroalimentación y sus observaciones.

3.5.6. Fase de elaboración del informe

Esta fase correspondió a la elaboración del informe final como un documento de tesis de investigación, nivel magister a partir de la estructura de las Normas APA. Con este documento se buscó dar respuesta a la pregunta planteada y los objetivos trazados inicialmente. Posteriormente, el documento será sustentado en una presentación expuesta a los jurados/lectores con el fin de enseñar los hallazgos y resultados finales.

4. Resultados y análisis

En este apartado se presentan los resultados del análisis de la información, producto de los datos recogidos a través de los ejercicios de observación participante y las entrevistas semiestructuradas dirigidas a los niños y las niñas participantes. Como se ha mencionado previamente, en el apartado metodológico, la etapa de recolección de la información se llevó a cabo entre los meses de febrero y junio del año 2020.

Para ello, durante algunos fines de semana los dos investigadores se dirigieron a los hogares de los niños participantes (con previa autorización de los padres y adultos responsables). Se realizaron un total de ocho encuentros (uno con cada niño), los cuales tuvieron una duración promedio de dos horas. En estos encuentros se llevaron a cabo las siguientes actividades: se aplicó una encuesta demográfica (Anexo 6.3), se realizó una entrevista semiestructurada (Anexo 6.2) y un ejercicio de observación participante/conversación informal con cada niño (a) mientras jugaba (Anexo 6.6). En cada uno de los encuentros, los investigadores se turnaban para interactuar con los niños y las niñas en la experiencia del video-jugar.

En un segundo momento, se inició el proceso de análisis de la información que se concretó, en primer lugar, con la transcripción tanto de las entrevistas, como de las observaciones, que estuvieron apoyadas por grabaciones audiovisuales y un diario de campo diligenciado por ambos investigadores. Allí se registraron las expresiones y comentarios realizados por los niños al momento de video-jugar. Para reconocer a cada participante y, al tiempo, resguardar su identidad, se les denominó de la siguiente manera: los tres niños como No1, No2 y No6 y a las cinco niñas como Na3, Na4, Na5, Na7 y Na8.

En segundo lugar, los investigadores analizaron las transcripciones del material y se propuso para ello, una matriz de categorías iniciales y emergentes que se derivaron de los

comentarios y el vocabulario utilizado por los mismos participantes. Posteriormente, se dio paso a la elaboración de una matriz-documento (Anexo 6.4), que dio cuenta de la sistematización de los datos y la segmentación de estos a partir de los dos conceptos macro que orientan esta investigación: “Formas de apropiación” y “Usos y significados sociales” de los videojuegos.

Así, se realizó una propuesta de análisis en la matriz que se dividió en tres columnas. En la primera de estas, se encuentra la categoría emergente; en la segunda, la definición que propusimos para cada categoría, y en la tercera, una breve argumentación que explica a partir de los comentarios de los participantes qué sentidos adquiriría cada categoría para cada niño o niña.

Ilustración 1. Niños video-jugadores participantes⁴



⁴ [Fotografías de No1-No2-No6]. (Pereira.2020). Archivo Fotográfico Maneras de juego: Formas de apropiación, usos y significados sociales de los videojuegos para niños y niñas en Área Centro Occidente de Risaralda-Colombia.

Ilustración 2. Niñas video-jugadoras participantes⁵



Antes de mostrar el análisis, es pertinente caracterizar algunos aspectos de la experiencia de video-jugar de los ocho participantes. A partir de la aplicación de la entrevista semiestructurada y de la encuesta demográfica (Anexo 6.3) se pudieron establecer los siguientes asuntos: la edad de inicio para video-jugar, los espacios del hogar que utilizaron los participantes

⁵ [Fotografías de Na3-Na4-Na5-Na7-Na8]. (Pereira.2020). Archivo Fotográfico Maneras de juego: Formas de apropiación, usos y significados sociales de los videojuegos para niños y niñas en Área Centro Occidente de Risaralda-Colombia.

para hacerlo, el tiempo invertido en esta actividad, el dispositivo favorito para video jugar, los videojuegos de preferencia y con quién jugaban videojuegos.

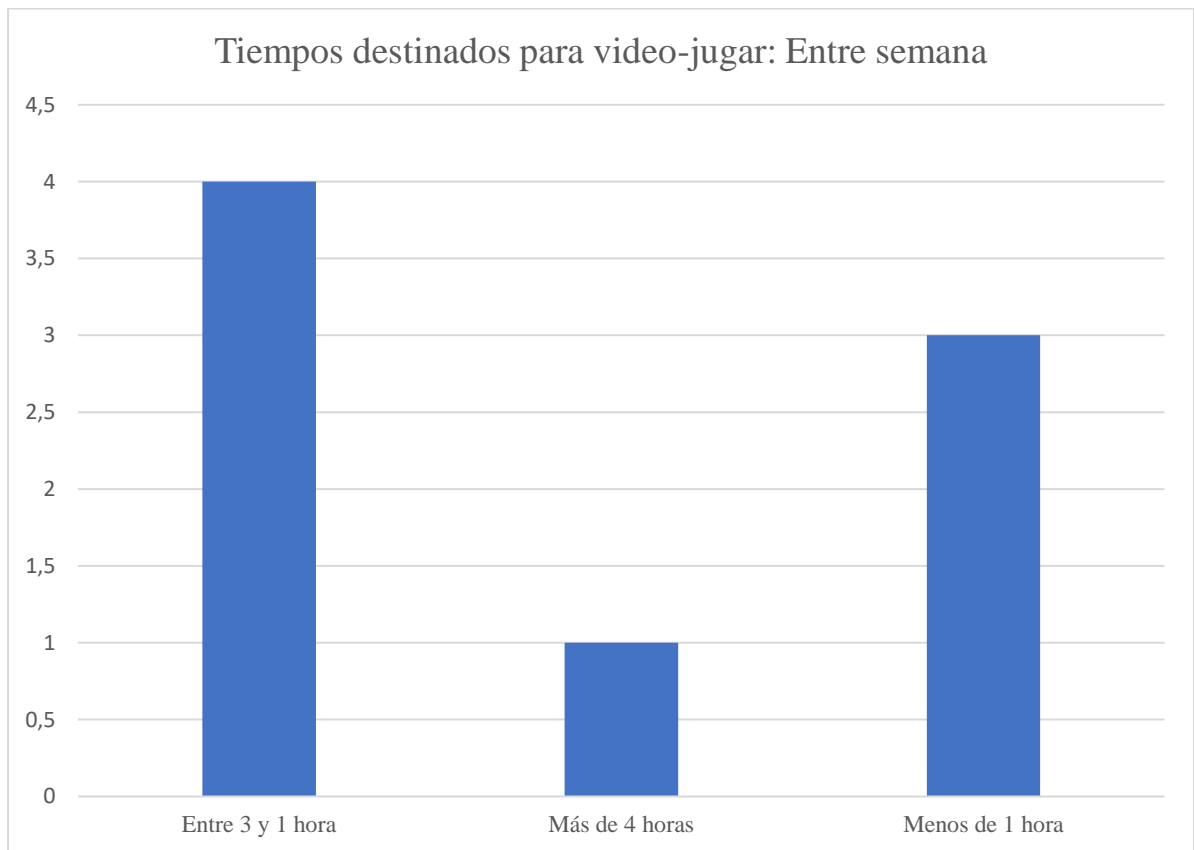
En primer lugar, seis de los ocho niños participantes manifestaron que su primer contacto con los videojuegos lo tuvieron entre los cinco y ocho años. Las personas que los acercaron por primera vez a esta modalidad de juego eran diferentes. Algunos mencionaron que fue a través de un amigo, un familiar, un hermano o sus padres: *“amigos, ellos me lo dieron para que jugáramos”* (Na5); *“me lo recomendó un primo de Marsella. Pero no recuerdo su nombre. Yo lo vi jugando y me contó cómo era, y lo descargué”* (Na7); *“Samuel, mi hermano, porque él me dijo que lo descargara en el celular de mi mamá”* (Na3); *“mis padres, pues me lo dieron por tanto aburrimiento”* (No6); *“mi papá me lo mostró y yo jugué, porque le parecía chévere y a mí me gustó”* (Na8); *“creo que fue mi abuela”* (Na4).

Con respecto al segundo asunto, los niños y niñas explicaron que preferían jugar en tres escenarios del hogar: la sala, las habitaciones propias y las de sus familiares. Los que mencionaron la sala afirmaron: *“porque me parece cómodo”* (No1), *“porque en mi habitación da mucho calor”* (Na3), *“porque hay luz y es un lugar más grande. No me siento tan oprimida, como si fuera en un lugar cerrado”* (Na5), *“porque me llega más el internet que en otras partes de la casa”* (Na6). En el caso de las habitaciones propias, uno de los niños sostuvo: *“porque ahí me puedo acostar y es más fresco, porque en toda la casa hace mucho calor”* (No2). Y quienes eligieron las habitaciones de sus familiares argumentaron que les gustaba más ya que *“el cuarto de mi mamá es grande y amplio, trae bastante aire”* (Na4) o las de sus hermanos: *“porque nadie permanece”* (Na8). En realidad, lo que esto mostró fue que los niños buscaban lugares cómodos, frescos y tranquilos para video-jugar, a parte de su habitación. Esto también indicó que la práctica de video-jugar pudo llevarse a cabo en espacios del hogar, en los que normalmente se les

prohibiría a los niños explorar otros juegos de mucha interacción o movimiento, por tratarse de espacios cerrados. Sin embargo, los videojuegos, sin importar si eran de aventura y acción, eran más aceptados por no irrumpir con el orden doméstico.

La encuesta demográfica también permitió conocer que los tiempos que destinaban los niños para video-jugar variaban:

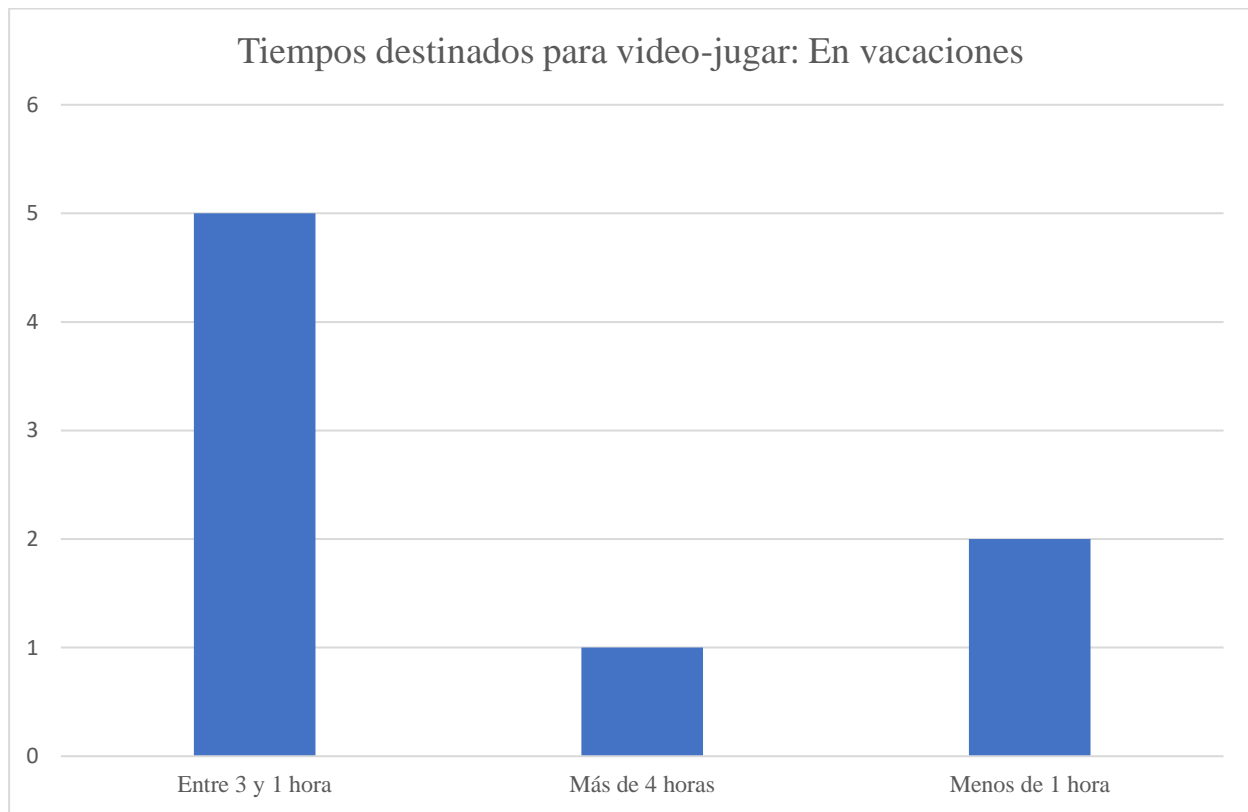
Tabla 4. Tiempos destinados para video-jugar: Entre semana



De los ocho niños participantes se identificó que, entre semana, cuatro de ellos (No1, Na5, No6 y Na7) emplearon entre tres y una hora, tres niños (Na3, Na4, Na8) menos de una hora y un niño (No2) más de cuatro.

Mientras que, en periodos de vacaciones:

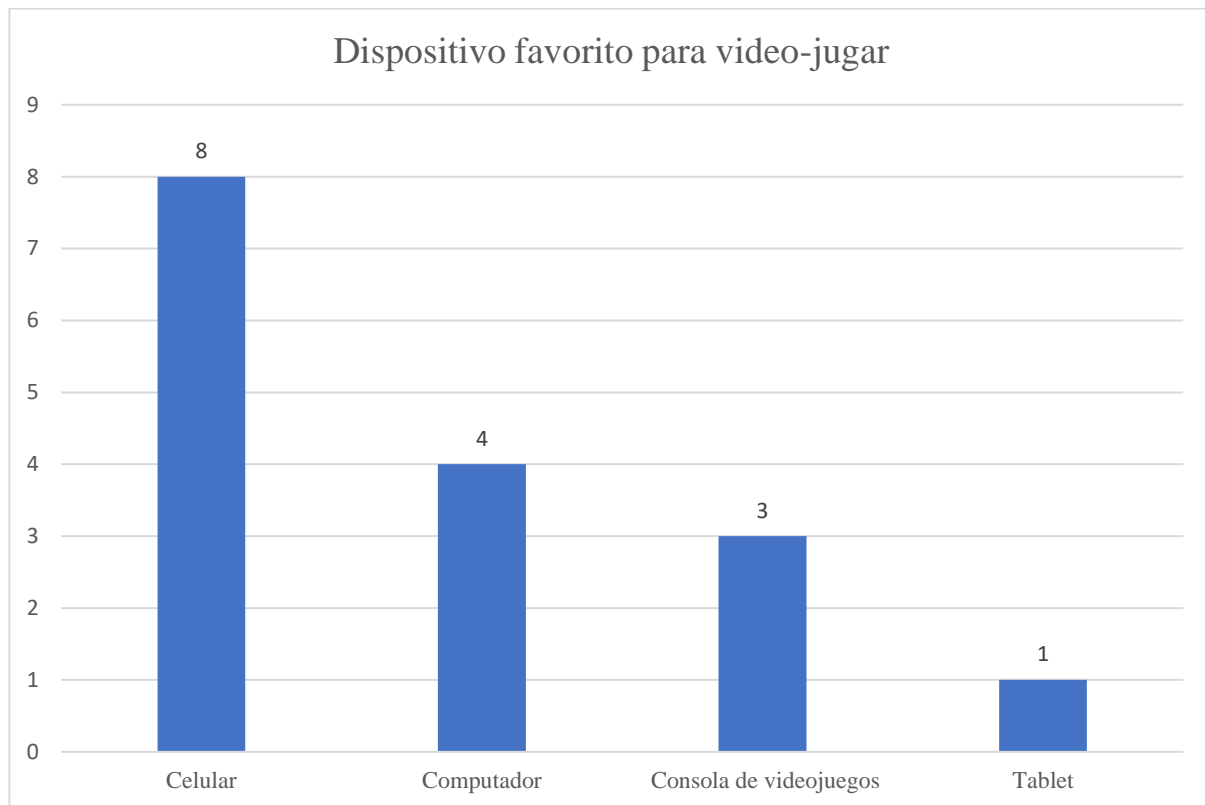
Tabla 5. Tiempos destinados para video-jugar: En vacaciones



Los datos ilustrados anteriormente, dio a conocer que cinco niños (Na4, Na5, No6, Na7, Na8) usaron sus videojuegos por un tiempo estimado entre tres y una hora, dos niños (No1 y Na3) por menos de una hora y un niño (No2) por más de cuatro horas. El dato anterior, también fue interesante, pues desde el sentido común se estaría tentado a decir que en tiempos de vacaciones los niños podrían invertir más de su tiempo infantil en los videojuegos, al no tener responsabilidades escolares. Sin embargo, tal como lo presentaron estos ocho participantes, en su caso particular, los tiempos para video-jugar en vacaciones no parecían distinguirse mucho de los escolares.

Con relación al dispositivo favorito para acceder e interactuar con los videojuegos pudo concretarse los siguientes datos:

Tabla 6. Dispositivo favorito para video-jugar



Con lo evidenciado anteriormente, se conoció que los niños y las niñas video-jugaron a través de un dispositivo propio (lo obtuvieron por sus propios recursos o regalos familiares) y otros lo compartían o tenían acceso por vía de un familiar (hermanos, padres o abuelos en condición de préstamo). El más usado por los niños fue el celular, elegido en su totalidad por los ocho niños. Sin embargo, había una variación: para cuatro niños (No2, Na4, No6 y Na7) este dispositivo era propio, mientras que, para los cuatro niños restantes (No1, Na3, Na5 y Na8) era compartido. El segundo dispositivo preferido para acceder fue el computador, seleccionado por cuatro niños (No2, Na5, Na7 y Na8). Para el caso de No2 y Na7 era propio, en cambio, para Na5 y Na8 era compartido. El tercero seleccionado fue la consola de videojuegos, elegido por tres niños (No2, No6 y Na7). Para No2 era propio y para No6 y Na7 fue compartido. Finalmente, la *tablet* fue elegida solo por Na4 y era de su propiedad.

Por lo anterior, es posible pensar que la elección del celular como el dispositivo preferido por los niños para video jugar se debía a las características y facilidades que ofrecía el mismo. En este caso, les brindaba la posibilidad de moverse de un espacio a otro; es un artefacto que les ofrecía mayor flexibilidad y comodidad de manipulación; les permitía acceder con facilidad a la oferta de juegos descargables que se encuentran en *apps* o plataformas digitales.

En cuanto a las temáticas de preferencia, los participantes indicaron que les gustaba los juegos acción (Grand Theft Auto V, Free Fire, Traffic Racer), estrategia (Hay Day, 100 puertas), aventura (Crash, Roblox y Minecraft), deportivos (FIFA 20). Sin embargo, a estas temáticas también se puede agregar el comentario realizado por dos niñas (Na4 y Na7) quienes, al realizarles las entrevistas, manifestaron que les agradaba los videojuegos pedagógicos (Preguntados) en los que lograban aprender.

Finalmente, se pudo identificar con quién jugaban los participantes de la investigación. En este caso, la encuesta demográfica (Anexo 6.3) indicó que estos niños compartían su experiencia de video-jugar con los hermanos (No1, No2, No6, Na7 y Na8), primos (Na4, No6, Na7 y Na8), amigos (No1, No2, Na5 y Na8) y sus padres (No2 y Na8). Esto, sin embargo, no implicó que algunos participantes disfrutaban del juego solitario, tema que se desarrollará más adelante.

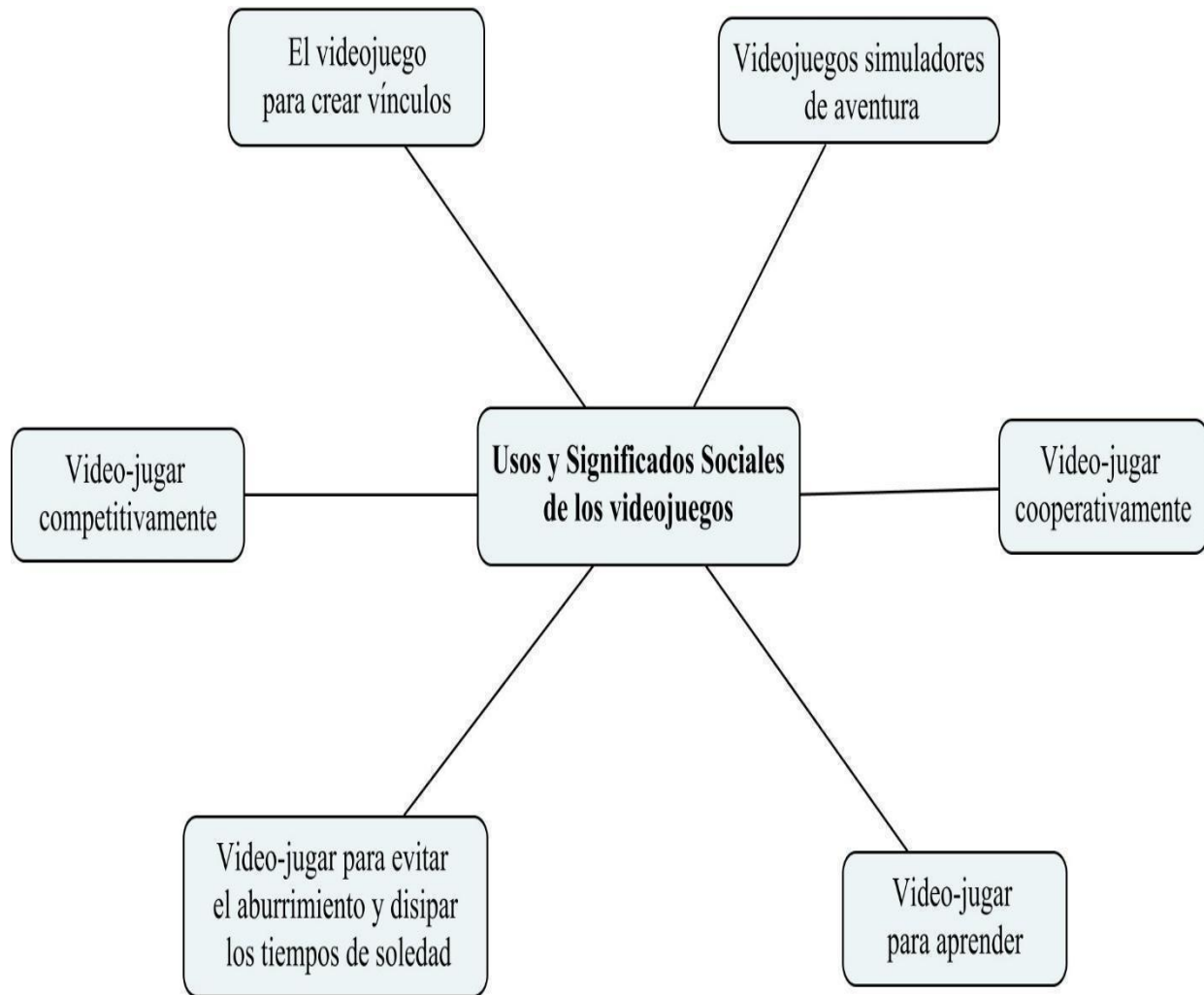
En los siguientes apartados se hará una exposición y análisis de los resultados finales:

4.1. Usos y significados sociales de videojuegos otorgados por los niños y las niñas

Los usos y significados sociales en el marco de esta investigación se han comprendido en términos de ¿qué hacen los niños y niñas con los videojuegos?, es decir, para qué los usan, qué producen con ellos, qué sentidos les otorgan, de qué manera interactúan con estos artefactos y los hacen parte de sus vidas y de sus rutinas cotidianas (Cogo, 2009. p. 1). En los ejercicios de

observación y en las entrevistas desarrolladas se pudo identificar un total de seis usos y significados sociales que los niños y niñas participantes presentaron:

Figura 1. Usos y significados sociales de los videojuegos



4.1.1. El videojuego para crear vínculos

Esta categoría hizo referencia a la posibilidad que les ofrece los videojuegos (tanto los análogos, como los *online*) a los participantes de crear vínculos con niños cercanos (vínculos locales), pero también con otros pares en diferentes lugares del país o del mundo (vínculos

transnacionales). Los niños manifestaron que gracias a los videojuegos podían conocer e incluso establecer relaciones de amistad con personas cercanas (niños del colegio, barrio, familiares), pero también con otros niños que no conocían a través de los juegos en línea.

A partir de los comentarios, se logró analizar que varios usaban el videojuego como un espacio de encuentro real/ virtual y de construcción de vínculos. Por ejemplo, en cuanto a los vínculos locales, No1 afirmó al respecto: *“yo juego con unos amigos, juego con mi amigo Ángel”*. Al igual que Na8: *“me conecto varias veces y puedo, juego a veces muchos con uno de Free Fire ... Todo me gusta, conectarme con mis amigos, todo eso”*. En relación a vínculos transnacionales, por ejemplo, No6 sostuvo que: *“en Roblox, ahí tengo muchos amigos, lo máximo son 200 ... uno va conociendo personas de otros países. En Meet City, en ese uno se conecta y aparecen varias personas de otros países y uno puede charlar con ellos”*. A su vez, Na7 expresó que cuando video-jugaba: *“es posible, porque de ahí se puede formar una amistad”*. Sin embargo, no todos los niños y niñas entrevistados estaban dispuestos a crear vínculos por este medio, así lo expresó No2: *“yo no agrego gente que no conozco, pues sí yo no los conozco prefiero no hacerme amigo de ellos”*.

También, es importante notar que los niños comprendieron que la experiencia de video-jugar análogamente era diferente a hacerlo a través de internet con juegos *online*. Los vínculos transnacionales se configuraron a través de los videojuegos en línea, así lo plantearon algunos de ellos: *“se pueden conectar varias personas, como otra gente”* (Na5) y *“para jugar en grupos, sí se puede, por ejemplo, para jugar online”* (Na7).

Lo anterior no significa que los vínculos locales solo se establezcan con los juegos que se pueden llevar a cabo en el mismo espacio físico. Resultó interesante encontrar que también con los pares cercanos los niños jugaban en línea, tal como lo argumentó Na3: *“sí se puede. Samuel*

coge otro aparato y se mete. Si nos metemos al mismo tiempo, aparecemos los dos, él se conecta en el celular de mi mamá y yo me conecto a la tablet”.

Es así como un primer “uso social” identificado fue el que le otorgaron los niños como espacio de creación de vínculos sociales y relacionales. En palabras de Lull, (1980. Párr. 26) los medios y las tecnologías son facilitadores sociales y también cumplen la función de establecer las relaciones sociales entre los jugadores. Para finalizar, se observó que hay diferentes tipos de vínculos, según la ubicación de los participantes (locales/ trasnacionales), y el tipo de juego (análogo/ *online*), sin embargo, un hallazgo sugerente es cómo incluso con niños conocidos o cercanos, el juego *online* se presenta como una alternativa para jugar y compartir, mezclando dos espacios: el real y el virtual. Por esta línea, una de las apreciaciones presentadas en el informe de la Asociación ChicosNet es la siguiente: “*en los niños no se trata de dos instancias: on-line y off-line, sino que se trata de la vida misma*” (p.97, 2015). Es decir, para algunos de los participantes, los videojuegos online les permitían construir relaciones reales, ya fuera con pares conocidos, si jugaban en el mismo espacio físico o con otros que conocieran en los juegos en línea. Indistintamente, los vínculos para ellos eran reales en ambos escenarios.

4.1.2. Videojuegos simuladores de aventura

Esta categoría hizo alusión a los videojuegos como artefactos que les permitieron a los niños participantes salirse de su cotidianidad y experimentar virtualmente escenarios/ acciones que normalmente les serían prohibidos en su condición de niños que viven en contextos urbanos y de clase media.

Como se mostró al inicio de esta investigación, los participantes pasaban la mayoría de su tiempo infantil en espacios como la escuela, la casa, pero generalmente estaban al cuidado de adultos (padres/ maestros), quienes buscaban protegerlos y distanciarlos de cualquier riesgo

asociado a entornos extremos. De esta manera, se observó que los videojuegos eran usados por los niños como simuladores de aventura y de acciones extremas. Estos les permitían salirse de su vida rutinaria, hacer actividades que, en su vida como niños y niñas no podían llevar a cabo.

En concordancia con lo anterior, se logró comprender que muchos de los videojuegos seleccionados por los niños y las niñas simulaban situaciones de acción, riesgo y aventura. Así lo expuso Na5: *“en Jailbreak, se trata de salir, de policías y ladrones, ir a coger un carro para robar la joyería. El del policía es atrapar al prisionero para no dejar que robe; Free Fire me gusta porque es de matar a gente”*. También, Na8 señaló que: *“el objetivo del juego era hacer unas misiones... tenía que disparar y matarlos ... Me llamó la atención que uno puede hacer muchas cosas como lanzarse del helicóptero y uno puede coger distintas armas”*.

Estas acciones descritas por los participantes como lanzarse de un helicóptero, atrapar a un ladrón o conducir un carro para robar una joyería pudieron comprenderse como escenarios de aventura y riesgo solo posibles de llevar a cabo en los videojuegos y que fueron percibidos como emocionantes. Así lo señalaron No6 *“me gusta la acción y la aventura, porque me parece entretenido”* y No1 *“trata de acción, hacer disparos a otros muñecos, porque me gusta la acción”*.

En conclusión, otro uso social importante de los videojuegos para los niños participantes era concebirlo como un artefacto simulador de aventura, retos y adrenalina, experiencias que se distanciaron de lo que ellos vivían en su vida real. Al respecto, Arteaga & Cosío (2018, p.10) sugirieron la posibilidad de comprender los videojuegos como escenarios de adopción de nuevas identidades, permitiendo a los jugadores simular otros roles. Les presentan, a la vez, situaciones de interactividad, desafíos y los llevan a experimentar circunstancias conflictivas en los que se pone a prueba la tolerancia al error y el sentido de logro.

4.1.3. Video-jugar cooperativamente

Esta categoría hizo referencia a la idea de usar el videojuego como una forma de jugar cooperativamente con los pares. Teniendo en cuenta lo planteado, se logró establecer que los participantes usaban los videojuegos para video-jugar cooperativamente a partir de tres criterios: “ayudar, compartir y brindar información” (Tomasello, M. 2007, párr. 10).

De acuerdo con al primer criterio, “ayudar” se entendió como la posibilidad de prestar u obtener un servicio de apoyo con el objetivo de alcanzar un determinado fin y evitar una situación de riesgo en el videojuego. Por ejemplo, Na7 sostuvo al respecto: *“voy y le pido ayuda a alguien que lo sepa. Le digo que si me explica”*. Asimismo, Na8 afirmó: *“me gusta jugar acompañada... ellos le ayudan a uno”* y Na5: *“por ayudar a la gente le dan puntos y pues muchas cosas más”*. Por su parte, No1 sostuvo que: *“ayudar a mi amigo cuando está a punto de morirse, como crear una regla de ayuda”*. Este criterio dio cuenta que “ayudar” implicó un acto de solidaridad y acompañamiento para buscar la explicación/ solución a una situación de incertidumbre o desconocimiento de juego. Además, involucró un acto de negociación, ya que, si hay ayuda, se podía recibir algo a cambio. Esto permitió el establecimiento de acuerdos entre los video-jugadores sobre los conflictos que se presentaban en la práctica de video-jugar y cómo confrontarlos de manera cooperativa.

Por su parte, “brindar información”, se entendió como la posibilidad de dar o recibir orientación/ instrucción para otorgar sentido y orden a la realidad de video-jugar. Así, los niños comunicaron y compartieron con sus pares unas reglas y formas de llevar a cabo la práctica de video-jugar y lograr los objetivos propuestos. Se identificaron algunas de ellas: el establecimiento de turnos, explicar la mejor manera de seguir y comprender las indicaciones que se daban en el videojuego, enseñar qué personajes o roles eran mejores, aclarar los ritmos que se debían tener y

las mejores rutas para conseguir los premios. Al respecto, Na4 mencionó lo siguiente: “*cuando estoy con ella (hermana) puedo decirle qué hacer y en cambio sola no puedo*”, “*con mi prima, por ejemplo, hay que hacer papeles diferentes*”. También Na3 sostuvo que: “*a veces nos ponemos tiempos para jugar con el celular, como jugar cada quince minutos o se lo va pasando a turnos, porque así nos ponemos turnos y no peleamos*”. Este segundo criterio de cooperación les permitía a los niños y las niñas llegar a acuerdos sobre los grados de autonomía de cada jugador y cuándo debían intervenir en el juego del otro. Así, ellos construyeron una comunicación bidireccional para evitar o sortear mejor las situaciones de conflicto.

Por último, el criterio de “compartir” se entendió como la posibilidad de jugar en compañía, compartir información o estrategias para lograr los objetivos del juego. Esto favoreció la generosidad y la capacidad de aceptar las recomendaciones del jugador- par durante la interacción conjunta. Sin embargo, el compartir también implicó para algunos, respetar las decisiones del otro jugador, sin interrupción y solo cumpliendo con la función de acompañamiento. Sobre esto los niños tenían diferentes reacciones. No2 afirmó que él prefería compartir, pero sin interrupción: “*si hay un juego en parejas nos pasamos el control ... Me gusta que cada uno juegue como quiera, sin que nadie le diga algo que deba hacer*”. Por su parte Na4, a diferencia del anterior, disfrutaba compartir estrategias: “*jugué con mi prima, nos íbamos diciendo cada una en donde íbamos. Por ejemplo, si voy más adelante en el juego, yo le puedo decir a ella que se atravesase por allí o que haga tal cosa*”. En el mismo sentido, Na5 afirmó: “*jugar acompañada es una diferencia un poquito muy grande porque uno está con la compañía y le dice, pues que vamos para alguna parte o para otra ... En el Flee The Facility todos nos ayudemos para salir rápido y subir de rango o de nivel*”, y No6 expresó: “*en cambio, compartiendo, el otro y yo tenemos que ponernos de acuerdo para jugar*”.

Esta tercera forma de jugar cooperativamente mostró el modo en que los niños daban sentidos diferentes a la experiencia de jugar con un par. Para que esto funcionara, algunos establecieron conjuntamente reglas y otros valoraron la posibilidad de manifestar abiertamente sus emociones con sus acompañantes. También, algunos estuvieron abiertos a escuchar y a compartir las instrucciones y orientaciones para alcanzar metas compartidas, pero también, hubo quienes prefirieron un juego en compañía, pero sin interrupción.

En este sentido, otro de los usos sociales presentados por los niños fue la posibilidad de establecer con el grupo de pares las bases/ reglas para desenvolverse como video-jugadores. Esto significó que los niños y las niñas usaran el videojuego cooperativamente a través de la conciliación de problemas, la delegación de roles para cada uno de los jugadores y el establecimiento de pautas para llevar a cabo un juego en compañía. Es importante aclarar, que esta perspectiva de juego, solo se evidenció cuando los niños y las niñas jugaban acompañados en el mismo espacio físico, independientemente si lo hacían en un mismo artefacto o cada uno tenía su dispositivo.

4.1.4. Video-jugar para aprender

Esta categoría hizo referencia a aquellos videojuegos que por su contenido, estructura y diseño les permitieron a los niños y las niñas aprender acerca de un tema en específico. Los niños participantes hablaron de ciertos aprendizajes vinculados al objetivo del videojuego, pero otros que no eran explícitos o propios de este. En las conversaciones y observaciones se identificó que los niños expresaron diferentes tipos de conocimientos y habilidades - muchos de estos no esperados- que resultaban de la práctica de video-jugar. Se diferenciaron al menos algunos de ellos así:

- Contenido pedagógico: fueron aquellos videojuegos que los niños reconocieron como asociados explícitamente con el ámbito del aprendizaje escolar. Los participantes hablaron de aquellos videojuegos con temáticas específicas: matemática, geometría, lenguaje, artes, ciencia, deportes, geografía e historia. Por ejemplo, Na4 expresó: *“los videojuegos productivos... Que lo aproveche y que le enseñe a uno algo. Las sopas de letras o el sudoku”*. También, Na7 mencionó que: *“hay unos juegos que me ayudan, me enseñan mucho...un juego que se llama preguntados, también me enseña”*. Así, ambas niñas entendían que estos videojuegos eran complementarios, de cierto modo, con sus procesos de aprendizaje escolar y por eso, los presentaban como “productivos”, “provechosos” o que “les enseñaban”.

-Contenido instructivo: otra forma de aprendizaje estaba relacionada con el seguimiento que hacían los niños a las instrucciones, pasos e indicaciones que, de manera ordenada y clara, los juegos les mostraban para realizar una determinada acción o alcanzar algún logro. En otras palabras, esto les enseñaba a atender las guías para cumplir correctamente un objetivo determinado. Por ejemplo, No2, mientras jugaba Grand Theft Auto, expresó: *“hubo una misión, donde tenía que coger una avioneta y debía perseguir el Avión de Jumbo... En el juego hay un avión que se llama así”*. -Entrevistador: ¿cómo lo sabes? - No 2: *“porque el juego lo dice: persigue el avión de Jumbo. Eso aparece como para explicarle, como que le toca leer en un letrero”*. Este comentario dio cuenta del conjunto de conocimientos que se estructuraban secuencialmente en los videojuegos y que son visibles para el jugador, para que así, logre alcanzar los objetivos.

-Contenido de estrategia: se comprendió como una serie de acciones planificadas que ayudaron a los niños a tomar decisiones y a conseguir los mejores resultados posibles (Contreras, 2013, p. 162). Por ejemplo, No2 manifestó: *“en ese avión había unos militares, entonces debía*

entrar por una puerta que los militares abrían y yo debía entrar la avioneta, sin que ellos me quemaran. Entonces, tenía que matar a todos los militares y tratar que los carros de los militares no me dieran a mí. También, matar al que conducía el avión, mientras se caía yo tenía que salir corriendo para saltar con el paracaídas puesto”. Este contenido de aprendizaje presentó a los jugadores qué tipo de acciones debían ejecutar para desempeñarse estratégicamente en el juego: manejo de herramientas digitales, planificación anticipada de las acciones y dominio de opciones que brindaba el videojuego para facilitar la partida y resolver conflictos.

De estas tres formas, se logró analizar que el videojuego para los niños y las niñas era una forma de aprendizaje de diferente índole: pedagógica (en el caso de juegos didácticos/ escolares), aprender a seguir instrucciones (secuencias, pasos a seguir y guías), pero también obtener habilidades de estrategia (ejecutar maniobras, utilizar recursos y distractores) para alcanzar objetivos determinados. Autores como Caldas (2016, p. 12) han sostenido que los videojuegos pueden ayudar a desarrollar habilidades y aprendizajes en el aula de clase y en las diferentes áreas de conocimiento. Sin embargo, podrían agregarse que a los aprendizajes pedagógicos/ contenidos escolares, se suman otros que se derivan más de la interacción y la experiencia con el videojuego. Caldas (2016, p.14) refiere que durante la última década los videojuegos han sido relacionados con la educación, señalando como resultado los grandes beneficios que conlleva integrar los videojuegos a prácticas pedagógicas y educativas. Sin embargo, a la luz de los hallazgos en esta investigación, no es indispensable que los videojuegos tengan fines pedagógicos, pues hay otros aprendizajes. Estos son artefactos cotidianos-educativos que desbordan la escolarización y se introducen en la cotidianidad familiar entendiéndolos como un recurso cultural y social (Roca, 2015, p. 97).

Por lo anterior, se puede decir que hay otros aprendizajes que se dan en el contexto de video-jugar en el espacio doméstico y que eran importantes para los niños y las niñas. Ellos aprendieron que debían seguir las indicaciones/ pistas/recursos ofrecidos en el mismo videojuego y, si no lo hacían, no accedían a las posibilidades que este les ofrecía para alcanzar la meta o el reto estipulado.

4.1.5. Video-jugar para evitar el aburrimiento y disipar los tiempos de soledad

Esta categoría hizo referencia a la utilización de los videojuegos por parte de los niños y las niñas en momentos en los que se sentían solos y aburridos en sus ámbitos domésticos. Los participantes manifestaron que, en muchas ocasiones, cuando sus padres no habían llegado del trabajo o no tenían otras actividades en las cuales entretenerse, acudían a los videojuegos para evitar el aburrimiento y disipar los tiempos de soledad.

Para ilustrarlo, No1 explicó que usaba los videojuegos para: *“divertirme, digamos que un día estoy aburrido... Entonces, puedo cargar alguno y así no aburrirme por no saber qué hacer”*. Por su parte, Na4 sostuvo que: *“para divertirme cuando estoy aburrída. Cuando no tengo nada para hacer”*, Na5 decía que jugaba: *“por aburrimiento, porque a veces no hay nadie con quien jugar. Entonces, esa es la única manera de jugar con alguien”*, Na8 manifestó que: *“pues a veces uno se siente aburrido; es una forma de jugar”*, No6 relató: *“porque uno se entretiene jugando y es chévere; es divertido y entretenido”* y finalmente, Na7 afirmó video-jugaba: *“porque me entretienen, porque a veces no sé qué hacer... A veces, paso horas jugando y me hacen sentir bien”*.

Lo anterior dio cuenta de que los niños participantes vieron la práctica de video-jugar como una posibilidad para subsanar situaciones en las que se sentían aburridos, ya fuera por la falta de presencia de familiares/cuidadores/ amigos o porque no veían otra opción de actividad o

juego. Bruhn (1992) indicó que entre los usos y significados que los participantes le otorgan a determinado medio o tecnología está la capacidad de asignar y satisfacer una gama de intereses propios. Se podría decir que en este caso los niños acudieron al videojuego también para sentirse acompañados y a la vez, entretenerse.

4.1.6. Video-jugar competitivamente

La última categoría de usos y significados sociales hizo referencia al modo en que los niños vieron en los videojuegos la posibilidad de explorar sus propias posibilidades y límites en su rol como video-jugadores. Con esto se estimuló el deseo de superación individual y esfuerzo para lograr ser competitivos. Video- jugar competitivamente significó crear estrategias para tener ventajas con respecto a los otros competidores y así, lograr obtener una posición más destacada en el juego. Por ejemplo, en una ocasión, mientras No2 se encontraba jugando FIFA, acompañado por el investigador, el niño comparó los puntajes de cada uno y mencionó: *“uy, me sentí malo, yo (se ríe) y usted bueno”*.

En otra ocasión, Na5 se encontraba jugando Roblox, y mientras explicaba a los investigadores la dinámica del videojuego, la niña mencionó un secreto que le facilitaba la obtención de un premio. Pero afirmaba que no se lo podía compartir a nadie porque esto le representaba una mayor ventaja: *“listo, ahora es el mismo proceso para salir, es lo mismo, como es para entrar y salir, y mucha gente no sabe de este compartimiento, pero igual yo no le digo a nadie, y aquí podemos ver que este capturó a una muchacha ...”*.

También la competencia se expresó en la posibilidad de potenciar la agilidad de las acciones en el juego, tal como lo mencionó Na7: *“ya arranqué, entonces tengo que pasar a los otros jugadores para poder ganar, porque gana el que llegue primero”*. Pero también los niños se convirtieron en sus propios motivadores, así como lo mostró Na8 mientras jugaba Crash. La

niña constantemente se daba ánimos a sí misma para continuar en la competencia: “*uy no me puedo dejar alcanzar*”, “*uy voy a perder, voy de penúltima*”, “*uy una bomba, ¡una bomba!, eso, tranquila, tranquila*”, “*a mí nadie se me adelanta, el que se me adelante...*”.

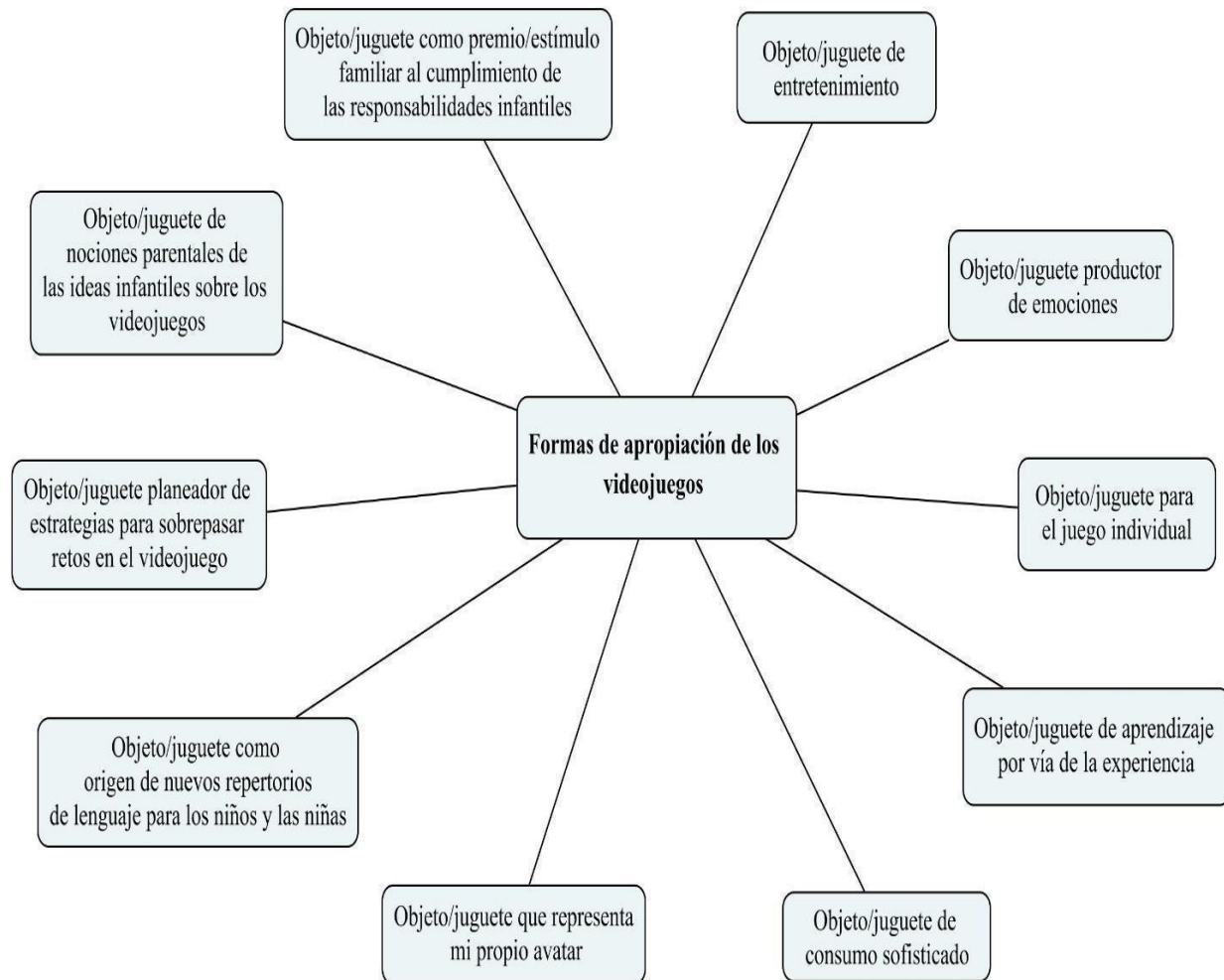
De acuerdo con estos comentarios, se notó que los participantes fueron conscientes tanto de sus habilidades, como de sus limitaciones, en comparación con los demás jugadores. Caldas (2016, p. 12) mencionó que en la interacción con los videojuegos el jugador retroalimenta constantemente sus habilidades para mejorar su técnica de juego, agilidad y precisión, lo cual le posibilita mejorar su desempeño en el mismo. Esto permite estimular el esfuerzo y el deseo de superación individual.

Finalmente, hay que aclarar que esta categoría de análisis se pudo comprender en el contexto de juego *online* con jugadores externos. Se entendió que en el caso de los niños participantes, el juego *online* les permitió no saber quién era aquel jugador externo, lo cual estimuló su posibilidad de ser más competitivos y menos colaborativos.

4.2. Formas de apropiación de los videojuegos por parte de los niños y las niñas

La apropiación en el contexto de esta investigación se analizó en términos de cómo los niños y las niñas participantes comprendieron y otorgaron sentido a los videojuegos (Chartier, 1994). En el proceso de apropiación siempre los sujetos seleccionan, transforman, reformulan y exceden lo que reciben o consumen, en este caso, los videojuegos. Se trata de un proceso activo y creativo en el que los niños “hacen propio” el videojuego para diferentes objetivos, toman para sí lo que quieren, lo que necesitan, lo mezclan con sus propios intereses y lo transforman para comprenderlos y hacerlos parte de su vida. A partir del análisis se estableció un total de nueve formas de apropiación que los niños participantes presentaron:

Figura 2. Formas de apropiación de los videojuegos



4.2.1. Objeto/juguete de entretenimiento

Esta categoría permitió comprender al videojuego como un objeto/juguete, que para los niños tenía la función de ocupar su atención de forma placentera y así evitar el aburrimiento. A partir de los comentarios de los participantes, se logró analizar que varios apropiaron los videojuegos como un objeto de entretenimiento, con la intención de pasar el tiempo de manera agradable. Por ejemplo, el No1 manifestó que buscaba con estos “*divertirme, digamos que un día estoy aburrido... Entonces, puedo cargar alguno y así no aburrirme por no saber qué hacer*”. Al

igual que Na4, quien sostuvo que eligió estos objetos/juguetes *“para divertirme cuando estoy aburrida. Cuando no tengo nada para hacer”*. En ese sentido, estos dos niños expresaron que decidían jugar a los videojuegos para sostener la atención en aquello que les generaba gusto y los divertía.

Lidiar con el aburrimiento se consideró como una situación que para estos niños se debía evitar y para ello, debían buscar escenarios de placer, gusto y diversión: *“se entretiene jugando y es chévere”* (No6), *“son divertidos y chéveres jugarlos”* (Na3), *“me parecen muy buenos. A veces, paso horas jugando y me hacen sentir bien”* (No7) y *“porque me parecían más chéveres que estar mirando videos, sentarme a hablar con la gente o sentarme a ver fotos”* (No2).

En este sentido, esta primera forma de apropiación consideró al videojuego un objeto/juguete distractor (Lull, 1980. Parr. 26) que les permitía a los niños escapar de la rutina a través de la diversión, disipar el tiempo y sumergir su atención en las aventuras que les proponía la experiencia de video-jugar.

4.2.2. Objeto/juguete productor de emociones

Esta categoría hizo alusión a la construcción de sentido que dieron los niños y las niñas a los videojuegos como objeto productor de emociones. Varios de los participantes manifestaron que el video-jugar les producía emociones al enfrentarse y sobrepasar los retos que establecía el videojuego. En coherencia con los testimonios que suministraron los participantes, se logró analizar que a la hora de video-jugar, los niños atravesaban situaciones que reactivaban estas emociones, debido al esfuerzo que invertían en los desafíos propuestos por los videojuegos.

Las emociones más evocadas se resumieron en dos: alegría o rabia. Para Na8 al momento de video-jugar sintió *“una cosa muy feliz en mi corazón que me alegra jugar con ellos”*, mientras que Na5 evocó emociones ambiguas, pues al jugar *“Roblox me emociono, cuando la bestia me*

atrapa en Flee The Facility. Sentí una emoción un poco contenta, es como varias emociones pues estaba emocionada, pero con un poco de rabia porque me atraparon". Las reflexiones de estas dos niñas dieron cuenta de una mezcla de emociones: alegría por jugar con los videojuegos y rabia por el fracaso de no lograr sus objetivos.

Así, las sensaciones de satisfacción/alegría que evocaron los niños estuvieron relacionadas con la posibilidad de alcanzar objetivos o triunfos en el videojuego. Por ejemplo, a la hora de vencer algún contrincante o de pasar de un nivel a otro: *"cuando se gana, cuando llego al top dos en clasificatoria, el que esté en gran maestro debe ser el pro...significa el más bueno de todos"* (No1). Llegar a ser el mejor y ganar la partida de juego se observó como un estímulo constante, más aún, si esta superioridad se alcanzaba por obtener premios/ reconocimientos en el juego, tal como lo expuso Na7: *"me emocioné cuando gané mucho dinero y puede comprar algo que me gustara"* o en el caso de Na3 quien se sintió victoriosa al momento de *"subir niveles, para poder ganar personajes y ganar dinero... Me sentiría orgullosa, porque pude pasar de niveles y compré nuevos personajes"*.

En esos términos, las impresiones de estos niños permitieron comprender que los videojuegos les transmitían deseos por superarse e intentar sobrepasar sus expectativas de juego. De acuerdo con Na4 la alegría al jugar se traducía *"cuando ya voy a llegar a la meta. Me siento feliz, grito a veces, porque no muy frecuentemente llegué allá"*. Por su parte, No6 mencionó que sus sentimientos al video-jugar se reflejaron cuando *"ganó en Roblox, me emociono si construyo una casa y me queda bien. También, uno se siente satisfecho porque se captura a alguien"*.

En definitiva, se logró entender que otra forma de apropiación de los videojuegos para los niños era la posibilidad de estos como productores de emociones. Principalmente los niños describieron dos emociones: alegría y rabia, que se expresaban cuando lograban o no pasar de un

nivel de juego a otro, obtener obsequios/ reconocimientos que les permitieran mejorar las habilidades de sus personajes, rebasar los retos que allí se presentaban y lograr convertirse en los mejores jugadores.

4.2.3. Objeto/juguete para el juego individual

Esta categoría hizo alusión a la preferencia y elección de video-jugar sin la compañía de otro niño o niña. Los testimonios permitieron analizar que al momento de video-jugar, algunos de ellos lo hacían de modo individual. Por ejemplo, para Na3 existía una preferencia de juego sin compañía, pues *“ahora yo juego sola, porque me gusta”*. De modo similar ocurrió con Na7 ya que *“nadie me acompaña”* y No6 *“juego solo”*. Aunque para Na4 no sucedía con tanta regularidad como los niños anteriores, ya que ella expresó que jugaba *“a veces sola”*.

A partir de estas declaraciones, se comprendió que jugar en soledad se convirtió en una práctica frecuente que, desde las apreciaciones de los participantes, no resultaba incómoda. Al contrario, se percibió agrado por esta situación: *“jugué solo y me sentí feliz... sí, me pareció chévere”* (No2). Los niños comprendieron que los videojuegos, al igual que muchas experiencias de juego convencionales, les ofrecían tanto la posibilidad de jugar en compañía, como en solitario.

Algunos de los niños participantes, eligieron la práctica de juego individual porque esto les permitía mayor libertad y autonomía para tomar decisiones. Así lo expresó No2 quien prefería *“jugar solo, porque no tengo a nadie cerca diciéndome qué tengo que hacer en el juego. Como, por ejemplo, si hay alguien jugando y yo no mando es muy maluco hacer lo que él diga... Me gusta que cada uno juegue como quiera, sin que nadie le diga algo que deba hacer”*. Dado este último comentario, se pudo indicar que la apropiación del videojuego como objeto de juego

individual les otorgaba la posibilidad a los niños de hacerlo de forma libre, y así, tomar decisiones sobre la elección y la práctica con sus propios videojuegos.

4.2.4. Objeto/juguete de aprendizaje por vía de la experiencia

Esta categoría hizo referencia al modo en que los niños y las niñas adquieren conocimientos para jugar a través de la práctica y de las guías/instrucciones que ofrece el videojuego en su contenido, estructura y diseño. En cuanto a las experiencias de aprendizaje, la literatura explorada en el Estado del Arte que se interesó por estudiar los videojuegos como recursos didácticos (Castellanos et al, 2016), planteó que los niños adquieren destrezas y aprendizajes, al tener contacto directo con el dispositivo y con la integración de este en las propuestas curriculares de los maestros (Caldas, 2016. p. 12). Sin embargo, no abordaron cómo los niños aprenden a video-jugar en otros contextos como el doméstico.

En el análisis se pudo identificar que los participantes afirmaron que el modo en que lograron aprender a jugar se dio por vía de la experiencia de juego. No señalaron una manera formal de aprendizaje, ni que fuera por instrucción de adultos. Los niños le dieron gran valor, por un lado, a la experiencia práctica y constante con los videojuegos y, por otro lado, a las guías que incluía el mismo artefacto. Con respecto a lo primero, aprender a jugar para los niños requirió ejecutar actividades que involucraran e hicieran indispensable el ensayo constante. Tal como lo insinuó No2 en su diálogo: *“al principio no sabía jugar. Pero cuando ya lo entendía, más o menos, pues aprendí a jugar... practicando, pasándole el control”*. De esta forma, se pudo inferir que a la hora de relacionarse con un videojuego no siempre se cuenta con un conocimiento previo, pues este se debe construir progresivamente mediante el acercamiento con el mismo. Esto sugiere que es importante entrar a revisar de manera crítica las nociones del “aprendizaje” como una noción dependiente del contexto escolar, de los requerimientos epistémicos o a la adquisición

de teorías. El aprendizaje en este caso es percibido por los niños como el resultado de la práctica, el ejercicio constante y la interacción con este artefacto.

Pero, ¿cómo lograrlo? En sintonía con la pregunta anterior y la segunda vía de aprendizaje, los testimonios mostraron que para aprender a jugar era fundamental contar con el apoyo de las instrucciones e indicaciones que incluía el videojuego. A manera de ejemplo: *“en el juego, entro y espero unos cuantos segundos. Luego, aparece que debo tocar la pantalla, después cuando voy a meterme aparecen unos anuncios, en la derecha inferior aparece iniciar. Entonces, si uno quiere jugar algún juego, en la parte derecha superior aparecen los juegos que uno quiere jugar... cuando toco la pantalla eso le dice a uno cómo debe manejar”* (No1). Lo anterior, mostró que el objeto/juguete de entretenimiento que este niño usaba, desde un principio le daba indicaciones sobre lo que debía hacer para usar el juego. De modo similar le ocurrió a Na5 quien aprendió *“por las guías de los minijuegos que traía ese juego”*.

Los niños participantes hicieron énfasis en las indicaciones que procedían de estos videojuegos, ya fuera a manera de anuncios, símbolos, ejemplos o indicaciones que llamaban la atención del video-jugador. En ese sentido, se logró comprender que, los participantes lograron aprender y familiarizarse con los videojuegos, gracias a las ayudas informativas que este les brindaba y luego, a su constante práctica.

En conclusión, se evidenció que una forma de apropiación de los videojuegos referenciada por los niños era el aprendizaje por vía de la experiencia, la práctica constante y los recursos informativos (instrucciones/ guías) ofrecidos por el artefacto. De esta manera, se trató de un aprendizaje activo por parte del video-jugador, un proceso de identificación de la información contenida en el videojuego o de sus instrucciones, lo cual les permitía relacionarse con estos, sin acompañamiento u orientación de adultos o pares.

4.2.5. Objeto/juguete de consumo sofisticado

Esta categoría hizo referencia a una forma de apropiación del videojuego, en este caso puntual de la versión online, relacionada con la posibilidad de establecer unos criterios de selección y consumo. Esto significó que los niños identificaron y verbalizaron algunas pautas/criterios que los ayudaban a orientar sus decisiones al momento de elegir un videojuego, estos fueron: que no fueran tan pesados, pues les implicaba ocupar demasiado espacio de memoria del dispositivo para video-jugar; que no les comprometiera tiempos de espera muy extensos y que no proyectaran tantos anuncios publicitarios en su contenido, criterio que se hacía evidente en los videojuegos en línea y no en los análogos o de consolas.

En esos términos, estudiar los criterios de selección de consumo de videojuegos de los niños participantes trazó la posibilidad de comprender las experiencias de ellos con estos objetos de juego y ver que los criterios de selección que construyeron estuvieron apoyados en componentes técnicos, pero también en su propia experiencia y conocimiento como videojugadores. En ese sentido, fue importante señalar que las preferencias de consumo de videojuegos estaban centradas en algunas modalidades específicas: juegos de combate, acción, aventura y juegos de rol. A partir de esto, los niños y niñas evocaron que para elegir videojuego idóneo se basaron en alguno o los tres criterios mencionados anteriormente:

Sobre el primero expresaron que al descargar el videojuego preferían aquellos que no ocuparan demasiada memoria interna del equipo (celular, computador, *tablet*). Este fue el criterio de selección en el que se basó Na7. A ella no le gustaban los videojuegos muy pesados: *“ese no me gusta, no lo utilizo mucho, me ocupa mucho espacio”*. También expresaba que prefería tener la opción de descargar más videojuegos y no limitarse a uno solo que fuera demasiado pesado.

Una elección de consumo basada en este criterio le permitía ampliar sus posibilidades de juego digital.

El segundo criterio de elección identificado por los niños eran los videojuegos que les permitieran administrar bien su tiempo y que no les exigieran esperar. Algunos plantearon que no les gustaba “perder el tiempo” con algunos juegos, por lo que elegían aquellos que no les implicara esperar. Tal como lo explicaron No1: *“me voy aburriendo, cuando uno comienza y este se demora normalmente algunos segundos”*, No6: *“no me gustan los de carreras porque son muy lentos”* Na4: *“algunos juegos tienen que ser con internet, pero esos no son tan chéveres porque son muy lentos”* y No1: *“hay unas veces en las que usted entra y se sale. Hay otros juegos en los que usted entra y puede jugar normal, la acción, la aventura y los juegos de rol; yo tenía un juego al que me metía y ¡tan! se salía solo”*. En estos términos, lo que privilegiaban estos niños era jugar con sus propios ritmos, sin ajustarse a largas esperas o tener que lidiar con los problemas técnicos que tenían algunos videojuegos.

Con respecto al tercer criterio mencionado por los niños participantes, se identificó que preferían aquellos videojuegos que no incluyeran tantos anuncios publicitarios “molestos”. Por ejemplo, a Na3 no le gustaban aquellos videojuegos *“que se pongan a cargar y que aparezcan anuncios”*. Comprendía esto como un obstáculo que le impedía continuar con su entretenimiento, la hacían perder rápidamente el interés y la atención por el juego.

En conclusión, gracias a estos criterios de selección se pudo analizar que los niños cuestionaban con regularidad los videos que utilizaban. Esto puso en duda aquellas ideas que asumen a los niños y las niñas como receptores y consumidores pasivos (Potsman, 1983; Linn, 2004). Por esta razón, estos criterios formulados por los participantes brindaron la oportunidad de

conocer que eran sujetos exigentes, analíticos y críticos al momento de elegir los videojuegos con los que deseaban interactuar.

4.2.6. Objeto/juguete que representa mi propio avatar

Esta categoría hizo referencia a la posibilidad de representar al video-jugador a través de un avatar. Los niños expresaron que les gustaba atribuirles rasgos y características físicas de sí mismos al avatar o personaje virtual con el que jugaban. Para los participantes, la posibilidad de elegir y diseñar un avatar propio para jugar se constituía en una forma de habitar en un mundo digital de juego.

Ciertamente, esta forma de apropiación se conectaba con la comprensión de los videojuegos como facilitadores de la constitución de identidades, en el que los video-jugadores tenían la posibilidad de personificar un personaje virtual y así hacer parte de la historia del juego (Cabra, 2016). Esto se logró a través de la elaboración y el diseño de un avatar al que ellos le otorgaban características del mismo video-jugador o atributos deseables. Para No5 *“el avatar es el personaje de uno en ese sitio y se identifica como uno quiera”* y a partir de su producción, el consumidor del videojuego *“puede mirar si lo quiere personalizar como niña o niño. Puede mirar maquillaje y todo eso”*. Mientras que, en los casos de videojuegos tecnológicamente más sofisticados como el de Grand Theft Auto: *“si usted se conecta online, se puede crear usted mismo, se puede pintar el cabello del mismo color, se puede cambiar el color de los ojos, vestirse con la ropa que les guste, puede comprar carros y mejorarlos a su gusto, con pinturas que le parezca chévere. Puede hacer misiones y meterse a un casino, y esas cosas.”* (No2).

A partir de estas declaraciones, se evidenció que el avatar era un recurso indispensable para utilizar los videojuegos. Se consideró que sin este no existe la posibilidad de video-jugar, puesto que es con este personaje virtual que los niños podían identificarse y diferenciarse del

resto de video-jugadores. A partir de la construcción subjetiva (De la torre, 2019) de un personaje los niños podían ser conscientes de su propio cuerpo virtual para llevar a cabo los retos del videojuego.

El avatar les permitía acceder a las situaciones que el videojuego les presentaba, ya fuera para “*interpretar la vida real*” (No2) o para usar los controles con miras a ejercer con el personaje acciones como “*disparar, saltar, agacharse, curarse, abrir el maletín y cargar más cosas: balas, armas.*” (No1). Ellos decidían qué hacer con este avatar, cómo configurarlo y qué características físicas debía tener.

En esos términos, resultó interesante concebir la idea de que los niños eran conscientes tanto de la existencia de un cuerpo físico-real mientras jugaban, pero también de su propio avatar en el espacio de juego. Así, una de las formas de apropiación del videojuego era la posibilidad de crear y de otorgarle vida a otro cuerpo, uno virtual donde albergaban sus personalidades, rasgos físicos o atributos deseables.

4.2.7. Objeto/juguete como origen de nuevos repertorios de lenguaje para los niños y las niñas

Esta forma de apropiación hizo referencia a la forma en que los niños participantes “hicieron propias” ciertas expresiones/ palabras del mundo de los videojuegos y las incluyeron en su repertorio lingüístico cotidiano. Se encontró que, de los ocho niños y niñas observados y entrevistados, tres de ellos usaban palabras y expresiones que aprendieron en la experiencia de video-jugar o de otro lado, mezclaban lenguaje propios de otras experiencias de juego, como, por ejemplo, el fútbol, con las acciones que describían en sus videojuegos. Estas frases fueron identificadas mientras los investigadores interactuaban con los niños mientras jugaban. A

continuación, algunos ejemplos: En un primer caso, el entrevistador sostuvo una conversación con No2, al cual se le preguntó:

- *¿Cuáles videojuegos aconsejaría para que sus amigos jueguen? y ¿por qué?*
- *No2: depende de la consola de videojuego que tengan.*
- *¿Qué tipo de consola?*
- *No2: si es un Xbox One, le recomendaría FIFA 20. Porque se puede jugar con varios amigos y echarle sus meleaditas.*
- *¿Qué significa meleaditas?*
- *No2: es que uno no se deje quitar el balón y que les meta gol.*

En un segundo caso, se logró observar a Na8, mientras se encontraba jugando Minecraft y en un instante exclamó: - *¡Uy que maicraf!* -. A lo que el entrevistador le interrogó: - *¿Qué significa eso?* – ella respondió: - *es como decir: ¡huy que chévere!* -. En un tercer caso, de modo similar al anterior, mientras el investigador observaba a Na5 jugando Roblox, la niña explicó: “*y ahora... si todo esto se completa en toda la barrita me puedo congelar y ya no puedo estar en el juego. O sea, ahora tengo que esperar a que alguien venga a salvarme... Entonces uno les dice como ayuda, please (sonríe) para ver si le ayudan a uno. ¡Uy! Ok, me sacaron, pero me volvieron a meter, y ya casi me voy a morir y me morí, ahí dice que ya fui congelada, it’s frozen, y pues ya finish del juego, ya me dice en qué nivel quedé, fue en el cuatro*”.

Teniendo en cuenta lo mencionado por el niño y las dos niñas, ellos evocaron una serie de palabras que aludieron al mundo de los videojuegos y otras que no. Ciertamente, el diálogo que se sostuvo con ellos estuvo nutrido por términos que surgieron mientras interactuaban con los videojuegos. Esto nos condujo a pensar, por un lado, que las palabras: “*echarle sus meleaditas*”, “*huy qué chévere*”, “*ayuda*” y “*congelada*” se relacionaban con palabras que pertenecían al repertorio del lenguaje cotidiano o de otro tipo de prácticas lúdicas como el fútbol o el juego de

congelados. Por otro lado, *“huy que maicraf”*, *“please”*, *“it’s frozen”* y *“finish”* son propios del lenguaje de los videojuegos y sobresalían en momentos y eventos específicos al jugar.

Por lo anterior, otra forma de hacer propio los videojuegos (Chartier, 1994) es ver de qué manera los niños mezclaban ambos repertorios de lenguaje en el mismo escenario de juego:

“meleaditas/video-jugar FIFA 20”, *“huy que maicraf/huy que chévere”*, *“please/por favor”*, *“it’s frozen/congelada”* y *“finish/final del juego”*.

También se logró analizar que dichas palabras hacían referencia a situaciones divertidas, la necesidad de recibir ayuda de otra persona para superar un percance y la finalización de la partida. En efecto, estas palabras adquirirían un valor importante al momento de comunicarse sobre el juego y lo que hacían en este.

4.2.8. Objeto/juguete planeador de estrategias para sobrepasar retos en el videojuego

Esta forma de apropiación hizo referencia al modo en que los niños crearon/planearon estrategias que les permitían afrontar y superar los retos en los videojuegos, a través del uso de herramientas y el cumplimiento de los objetivos que allí se les indicaba. Así, los niños videojugadores, a medida que iban adquiriendo más destrezas en el juego, también planificaban tácticas y maniobras para lograr superar los desafíos propuestos. Lo anterior, con miras a obtener gratificaciones, recompensas u obsequios en el videojuego, que les permitieran mejorar sus desempeños como video-jugadores.

Por ejemplo, en una ocasión, mientras Na5 se encontraba jugando a Roblox e intentó explicar una situación de juego a los investigadores, ella mencionó: *“entonces ya de aquí, ya vamos a inventario y acá estarían los martillos y las gemas. Yo tengo esta, la roja, que viene cuando uno entra, la anaranjada que la compre ahorita y los martillos que son con los que uno*

entra. Entonces acá uno los toca y ya cambia de parecer y acá se puede ver que tenemos el martillo y la gema, y acá está lo mismo para jugar es así, para subir, y con la E es para hackear el computador y para abrir puertas y la C es para bajar, uno se queda abajo y sube". El videojuego le brindaba a esta niña diversos tipos de herramientas como martillos y gemas, que le garantizaban defenderse ante alguna amenaza. Entre sus planes estaba apoderarse de la información de un servidor portátil para ganar la partida y su principal recurso fue usar lo que guardaba en su lista de suministros personales.

En otra ocasión, Na3 se encontraba jugando "Hay Day" que para ella era "*el juego de la granja*". Este tenía como propósito ejercer las labores de un agricultor. Al realizar la observación de su juego, el investigador registró la siguiente explicación:

00:16 Entrevistador: "¿Ahí qué vas a hacer?"

00:17 Na3: "Voy a recoger el dinero y aquí vienen compradores que vienen a comprar"

00:18 Entrevistador: "¿Y qué te están pidiendo?"

00:19 Na3: "Este me está pidiendo cinco huevos" "y me dan esto de dinero"

00:21 Na3: "Esta me está pidiendo cerezas, pero como no tengo le digo que no"

00:23 Na3: "Por aquí tengo un pedido listo de trigo, entonces lo voy a llevar a la camioneta para que se lo lleven"

00:24 Entrevistador: "¿o sea, tú no tienes que ir a llevar la mercancía?"

00:25 Na3: "No, porque yo soy la que administro el negocio".

00:26 Na3: "Mire, aquí tengo animalitos, tengo ovejas... les voy a dar de comer..., también tengo cerdos, pero para ellos no tengo comida"

00:27 (En ese momento aparece en la pantalla que el jugador subió de nivel)

00:27 Na3: "Ah mire, aquí pase de nivel"

00:28 Entrevistador: "¡Pasó de nivel!"

00:29 Na3: "Al veintitrés"

00:30 Entrevistador: "¿Y eso no te alegra?"

00:31 Na3: *“Ah sí, me pone muy feliz” (sonríe y se toca su oreja izquierda)*

00:32 Entrevistador: *“¿Y ganas algo cuando pasas de nivel?”*

00:36 Na3: *(Busca en su pantalla, donde aparecen sus premios) “Gane esos premios, por ejemplo, acá en este nivel me aparece lo que me van a dar en el siguiente nivel, aquí me van a dar fundición, de convertir en mineral en metal, aquí es un pastel, esto es plata, esto es oro y así”*

01:00: Na3: *“Bueno... aquí tengo cosecha”*

01:03 Entrevistador: *“¿Qué cosecha tienes?”*

01:05 Na3: *“De varias cosas que planté, mire aquí voy a plantar maíz, zanahorias, entonces cada vez que planto me dan de esas estrellitas para poder subir de nivel, también tengo caña de azúcar”.*

Gracias a lo observado, se confirmó que su principal objetivo como administradora de una parcela de siembra era superar un nivel. La manera para lograrlo era cumpliendo las tareas u ocupaciones que representaba un agricultor. Así las cosas, finalizadas estas labores, que organizó consecutivamente, pasó al siguiente nivel. Esto le produjo a la niña sensaciones de satisfacción por video-jugar y ganar, y, sobre todo, por obtener una recompensa que le dio la posibilidad de mejorar sus habilidades dentro del juego digital.

En conclusión, se pudo comprender que los niños y las niñas elaboraron tácticas organizadas y planeadas consecutivamente para avanzar de nivel y obtener premios/gratificaciones en el juego.

4.2.9. Objeto/juguete de nociones parentales sobre los videojuegos

Esta categoría hizo referencia a las nociones parentales (padres de familia o cuidadores) que impactaron las opiniones de los niños y niñas al video-jugar. En cuanto a esta categoría de análisis, en los testimonios de los participantes se encontró que mucho de lo que expresaban sobre su experiencia estaba influenciada por lo que pensaban sus padres o cuidadores acerca su

relación con los videojuegos. Se identificaron algunas nociones pesimistas y optimistas sobre este asunto.

En cuanto a las nociones pesimistas de la apropiación de estos objetos/juguetes, por ejemplo, No1 explicó que al video-jugar sus padres *“de pronto piensan que estoy jugando con una cosa rara, que me puedo dañar la mente. También, que hay unos síntomas como la agresividad”*. Por su parte, Na3 afirmó que sus padres le atribuyeron una carga negativa al videojuego, dado que, ellos *“piensan que es malo, porque le puede dañar la vista. Si se pone a jugar mucho tiempo, se puede olvidar de lo que uno tiene que hacer para mañana o lo que va a hacer”*. Igualmente, Na4 planteó que sus padres consideraban a los videojuegos como *“muy aburridos y que no aprovechan en nada, cuando ellos eran chiquitos jugaban más cosas divertidas que lo de ahora. Entonces, para ellos los videojuegos son aburridos y que no aprovechan en nada”*. En cuanto, No6 sostuvo *“yo creo que piensan que eso es malo... ¿Qué dirán? Que se vuelven adictos a eso, que ya no quieren hacer nada; son adictos los que sí, algunos que juegan varias horas”* y Na8 dijo: *“mi abuelita dice que no me acerque tanto que me quedo ciega; que cuando sea grande no voy a saber nada por estar en el celular”*.

Por lo anterior, se logró analizar que estas opiniones estaban fuertemente atravesadas por la perspectiva de los adultos/ cuidadores de los niños participantes. Estas, a la vez, se lograron conectar con las apreciaciones que se tienen actualmente desde diferentes ámbitos (académicos, científicos, medios de comunicación) sobre los *riesgos asociados al uso de los videojuegos* (Diez et al., 2002; Rey, 2019) y que fueron estudiados en el apartado del Estado del Arte. Lo interesante aquí, consistió en identificar que en los testimonios de los niños se empezó a reproducir lo que escucharon de sus familiares cercanos, con respecto a los efectos en los comportamientos infantiles, el desarrollo cognitivo y el deterioro visual.

Con relación a las nociones optimistas sobre los videojuegos, dos de los participantes mencionaron que sus padres tenían perspectivas favorables al uso de estos. Para ilustrar, No2 sostuvo: *“a ellos les parece normal. Por ejemplo, a mi papá le gusta Mortal Kombat”* y Na7 *“yo creo que piensa que los videojuegos son buenos, si no está tanto tiempo... De mi papá, él piensa que está bien para que tenga con qué entretenerme”*. En estos dos casos se interpretó que los niños comprendían los puntos de vista de sus padres sobre el uso de videojuegos. A criterio de los niños, sus padres consideraban que este objeto/juguete podía ser una vía para entretenerse, ya fuera porque a ellos mismos les gustaba o fueron video-jugadores. Tal como lo expresó De la Torre (2019) en su estudio, la tecnología se incorporaba en la vida de las personas al ser parte de su experiencia habitual (p.3). En este sentido, es posible pensar que para algunos de los padres de los niños sus propias experiencias como videojugadores les permitían tener una visión más tranquila sobre los videojuegos: lo veían más como algo cotidiano y cercano, que no representaba algún tipo de riesgo.

En conclusión, en los testimonios de los participantes se pudo identificar tanto nociones positivas, como negativas sobre los videojuegos que, en gran parte, estuvieron influenciadas por los adultos que los rodeaban. Cabe destacar que el sentido que ellos le brindaron a estos objetos/juguetes era transmitido verbalmente a sus hijos y que a pesar de que fueran conocedores de estas opiniones, los niños continuaron utilizando sus videojuegos preferidos.

4.2.10. Objeto/juguete como premio/estímulo familiar al cumplimiento de las responsabilidades infantiles

Una forma de apropiación que resultó bastante común en el diálogo con los niños participantes fue la comprensión de los videojuegos como estímulo/ premio familiar. Varios de ellos expresaron que sus padres/ cuidadores, generalmente, les presentaban el tiempo para video-

jugar como un estímulo/ premio, después de cumplir un conjunto de responsabilidades domésticas o escolares.

De acuerdo con los testimonios de los participantes, como requisito para video-jugar era necesario cumplir las responsabilidades domésticas que sus padres/ cuidadores disponían. Así, lo mencionó Na3: *“que vaya, compre la leche, que vaya, compre la carne, compre arepas...”*. De manera similar, lo contó Na4 quien comentaba que, en ocasiones, mientras se encontraba video-jugando era interrumpida por su madre que le decía: *“que le haga favores, que vaya y le compre algo... Ella deja favores o encargos, los tengo que hacer y si los termino a tiempo puedo jugar”*. Estas niñas, constantemente hicieron alusión a lo que debían hacer previamente para video-jugar, asumiendo que antes de hacerlo era necesario cumplir con unas responsabilidades y compromisos que, de cierta manera, se convirtieron en una serie de condiciones estipuladas por sus familiares para iniciar o continuar con su entretenimiento.

En cuanto a los comentarios de los niños, sobre las responsabilidades escolares, se logró analizar dos situaciones interesantes. La primera indicó que las tareas de la escuela se convirtieron en un requisito para video-jugar y, la segunda, fue considerar este tipo de obligaciones como el condicionante al que sus padres recurrían para restringir el uso de los videojuegos.

Sobre la primera, a manera de ejemplo, No1 explicó: *“siempre que no tenga tareas o las haga puedo jugar un ratito”*. Así mismo declaró No2: *“hace dos días no jugué porque tenía muchas tareas”*. De la misma manera, Na3: *“primero hacer las tareas y después jugar. Al otro día o entre semana juego, pero a veces no, porque nos mandan tareas”* y también Na7 planteó al respecto: *“al hacer las tareas, si las termino temprano juego; una hora o menos... Porque cuando termino las tareas, puedo jugar más”*.

En cuanto a la segunda, por ejemplo, Na8 afirmó que: *“no había terminado las tareas, entonces ese día no jugué y yo no le digo nada, ella es mi mamá y no puedo hacer lo que yo quiera”*. Por la misma línea Na3 comentó que mientras jugaba Subway Surfers su madre la *“regañó y me dijo que hiciera la tarea primero”*.

Frente a las situaciones anteriores, se interpretó que los padres de familia y cuidadores les indicaron a los niños que las obligaciones escolares iban primero y el tiempo que dedicaban a estas no podía ser ocupado en videojuegos. En estos casos, comprender el videojuego como estímulo/ premio indicó que, tanto las familias como los niños, tomaron a este objeto como regulador de conductas, rutinas y normas constitutivas de la dinámica doméstica.

Además, los participantes expusieron que para poder jugar a los videojuegos debían ajustarse a unas reglas que instruían lo que debían realizar durante el día y seguir los horarios destinados para interactuar con los videojuegos para evitar que sus padres y madres se los prohibieran.

Ante la pregunta *“¿tienes reglas para jugar con los videojuegos?”*, seis de los ocho niños y niñas entrevistados afirmaron que dichas reglas se asemejaban a las obligaciones que se tenían en el hogar o en la escuela. Para ilustrar, No2 sostuvo: *“tengo un cartel de horarios que me dice qué debo hacer en semana y los fines de semana. Eso lo creó mi mamá”*. A partir de este cartel, el niño sabía si podía o no jugar con los videojuegos. No solo allí se le indicaba qué tipo de deberes debía cumplir durante la semana, sino que, en conjunto con su madre, determinaba si existía la posibilidad de video-jugar en su tiempo libre.

En cuanto al cumplimiento de horarios, Na5 mencionó que *“para jugar, lo hago entre las 5 o las 6. Pero, juego más entre las 6, 8 o 9 de la noche. Es mi papá quien dice estos horarios”*. A lo que agregó: *“me ponen reglas, la regla es de 1 a 2 horas se queda jugando”*. En estos

términos, se analizó que el tiempo que dedicaba esta niña al videojuego era establecido por el padre, quien se lo traducía en horarios fijos.

Ahora bien, ¿qué sucedió cuando estos niños y niñas no cumplían con sus obligaciones o tiempos de juego? La mayoría afirmó que cumplía con todas las obligaciones antes de jugar. Sin embargo, algunos también sostuvieron que, de no hacerlo, podían tener otros castigos aparte de no poder jugar. Por ejemplo, Na6 afirmó que: *“si cumplo las reglas, porque papá nos puede castigar. Nos quita el celular, el play, nos quita el internet, lo desconecta y ya”*. Y en el caso de Na4 planteó: *“sí, debo cumplir lo que me dicen, cumplir todo lo que tengo que hacer”*.

Así, otra forma de apropiación que se logró establecer con los participantes de la investigación fue considerar el videojuego como un premio o estímulo familiar, en respuesta al cumplimiento de sus responsabilidades infantiles. Alcanzar este premio era una muestra no solo de cumplimiento de logros académicos o responsabilidades domésticas, sino también, el videojuego podía convertirse en una expresión de restricción/ castigo, en caso de no cumplir con tales responsabilidades. Esto implicaría que desde la perspectiva de los adultos tiene una doble funcionalidad y así mismo los niños lo apropian de esta manera.

5. Conclusiones

Estudiar las experiencias de algunos niños y niñas video-jugadores fue el punto de partida de esta investigación. Nos interesaba comprender los usos, significados y formas de apropiación que estos niños le otorgaban a los videojuegos en el contexto doméstico. ¿Qué hacían los niños con los videojuegos?, ¿cómo los hacían parte de sus vidas?, ¿por qué eran importantes para ellos?, fueron algunas de las preguntas que orientaron nuestro trabajo. Esto nos llevó a transformar progresivamente nuestras primeras aproximaciones teóricas y metodológicas sobre el tema.

Entendimos que muchos discursos se han construido sobre la relación infancia - tecnología - videojuegos. La mayoría de ellos provenientes de la mirada adulta y desde la academia, las organizaciones, el mercado y los medios. Unos a favor, otros en contra. Algunos hablan sobre las infinitas posibilidades y bondades de la tecnología para la infancia, otros de los inminentes riesgos y peligros. Casi todos hablan en “nombre” de los niños y pocos los involucran como interlocutores válidos, activos y necesarios para construir unas reflexiones más complejas, contextualizadas y cercanas de lo que significa el encuentro de los niños con el mundo de los videojuegos.

Así, para investigar sobre las infancias es imprescindible hablar no solamente *de* los niños, sino *con* los niños. Por ello, como investigadores en formación decidimos que este trabajo tuviera un abordaje cualitativo en el que pudiéramos involucrar a los niños, sus voces, reflexiones y experiencias con los videojuegos. Nos apoyamos de algunos instrumentos propios del enfoque etnográfico, como lo son: la construcción de un diario de campo, realización de entrevistas semiestructuradas a los niños participantes y el registro escrito de nuestra experiencia como observadores - participantes.

Comenzamos nuestra exploración con un grupo de niños provenientes de un sector del municipio de Pereira (Galicia Portal del Campo). Sin embargo, por la emergencia de salud internacional las posibilidades de acceso al contexto doméstico de los primeros niños elegidos como participantes se hicieron más difíciles. Por ello, decidimos acudir a algunos niños que vivían en otros barrios de la ciudad de Pereira y del municipio de la Virginia - Risaralda. De este modo, los participantes de esta investigación fueron un grupo de ocho niñas y niños quienes generosamente nos compartieron sus opiniones y reflexiones sobre su experiencia como videojugadores. El hecho de que fuera un grupo pequeño y definido de niños que pertenecían a un

contexto social muy concreto, nos lleva a plantear que las conclusiones que expondremos no pueden de ningún modo generalizarse para el conjunto de los niños del país o pensarse como hallazgos definitivos para comprender la relación entre las infancias y los videojuegos. Esto no significa que, por su naturaleza particular y subjetiva, las interpretaciones de los niños participantes sobre los videojuegos no sean en sí mismas valiosas e importantes. Sin duda, estas son un punto de partida clave para futuras indagaciones.

Como adultos, lejos estábamos de imaginar que encontraríamos en ellos unas reflexiones tan interesantes sobre el tema. Después de escucharlos e interactuar con ellos, comprendimos que estos ocho niños eran sujetos activos, críticos, reflexivos y exigentes con el consumo de los videojuegos. Identificamos un conjunto rico y diverso de usos sociales y formas de apropiación que ellos les otorgaban a los videojuegos en un sentido amplio, como objetos de juego, como experiencia de aprendizaje, como vía para construir vínculos y relacionarse, como forma de disipar el tiempo de soledad, como constructor de rutinas, entre muchos otros antes mencionados.

De esta forma, comprendimos que los discursos adultos e institucionales que se han construido sobre el consumo de videojuegos están todavía muy apartados de cómo los mismos niños dan significado, usan y apropian estos objetos/ tecnologías y, sobre todo, de qué modo estos hacen parte de sus vidas infantiles. Consideramos que las investigaciones por esta ruta deben seguir consolidándose, pues para las actuales generaciones de niños, sobre todo en contextos occidentales - urbanos, la interacción con diferentes artefactos y medios se constituye en una forma importante de relacionarse con el mundo social. Entender cómo y de qué modo estos se integran a sus rutinas, espacios o proponen otras formas de relación es clave para todos aquellos interesados en las experiencias contemporáneas de las infancias.

A partir de los datos recolectados, propusimos un conjunto de categorías de análisis desde los dos conceptos teóricos elegidos: “Usos y significados sociales” y “Formas de apropiación”. De este proceso, se derivaron algunos argumentos centrales. A continuación, nos permitiremos señalar brevemente los hallazgos más importantes de esta investigación que, a la vez, se pueden pensar como futuras líneas de indagación.

1. Los niños y las niñas participantes demostraron ser consumidores activos, críticos y sofisticados de los videojuegos. Observamos que estos niños establecían criterios de selección y de consumo de los videojuegos que deseaban utilizar. En este sentido, no con cualquier videojuego interactuaban, solo con aquellos que cumplieran todas o alguna de estas características: a) que no ocuparan demasiada memoria interna cuando se les descargara (caso de videojuegos *online*), b) que los videojuegos no incluyeran muchos anuncios publicitarios que se convirtieran en un impedimento para continuar con el entretenimiento y c) que estos no les comprometieran tiempos de espera muy largos debido a fallas técnicas o demora en la carga. A partir de este hallazgo, sería interesante seguir indagando en otras investigaciones cuáles otros criterios de selección se forman los niños al momento de elegir sus videojuegos o, en general, interactuar con otros artefactos tecnológicos o medios de comunicación.
2. Otra consideración que obtuvimos con la investigación se dio en relación con los aprendizajes que se derivan de la interacción con los videojuegos. Encontramos que, con los videojuegos, los niños y las niñas participantes adquieren aprendizajes particulares y de diferente índole que superan las funciones y objetivos iniciales de estos. Aunque se identificaron aprendizajes pedagógicos (cuando los videojuegos tenían temáticas escolares/ disciplinares), había otros menos conocidos que los

participantes señalaron como importantes: apropiarse algunas palabras del lenguaje de los videojuegos y utilizarlo en su repertorio lingüístico cotidiano; aprender a interactuar con los videojuegos a través de la práctica constante y el uso de las instrucciones/guías que incluyen los mismos; adquirir estrategias y técnicas de juego a partir de las recomendaciones de sus pares; aprender a superar los retos y situaciones problemáticas a partir del juego colaborativo y el intercambio de información con otros video-jugadores. Ellos manifestaron que no tuvieron un aprendizaje formal, orientado por los adultos, sino más a partir de la experiencia sensorial y el compartir estrategias. Teniendo en cuenta lo anterior, este hallazgo podría motivar a los docentes investigadores de las instituciones educativas oficiales o privadas del país, interesados en los procesos de aprendizaje de los niños, a continuar analizando qué otras posibilidades tienen los videojuegos para integrarse a procesos pedagógicos formales o en otro tipo de escenarios de construcción de conocimiento. Entender cómo los niños interactúan con estos objetos - tecnologías, cómo aprenden, qué aprenden y de qué maneras los conectan con sus procesos escolares, podría ser muy valioso. De acuerdo con lo planteado, investigar en torno a comprender estos tres discursos para tener un mejor criterio, tanto para niños como para adultos, a la hora de jugar, consumir y articular este medio de comunicación en el contexto doméstico. Por esta razón, las formas de apropiación, los usos y significados sociales de los videojuegos para los niños se constituye en un camino investigativo que puede seguir contribuyendo en el panorama de estudios sobre las tecnologías.

3. Para los niños y las niñas participantes era indispensable configurar una identidad como video-jugadores a partir de la construcción de su propio avatar. Encontramos

que para ellos era importante percibir que tenían una “presencia” en el videojuego.

Para ello, se apropiaban de un avatar, al que le atribuían rasgos identitarios y características físicas propias o deseables. Este era considerado como un medio y una representación singular con la cual ellos afrontaban, sobrepasaban niveles, cumplían objetivos, simulaban e interpretaban situaciones que se apartaban de su cotidianidad, pero que les permitían experimentar, así fuera en el plano virtual, situaciones de riesgo y adrenalina. De esta manera, con la ayuda de este avatar fueron partícipes de la historia propuesta por el videojuego. Por lo dicho, resultaría también interesante a futuro investigar de qué manera ellos interactúan con el avatar y qué otros significados tienen este recurso para la experiencia de video-jugar.

4. A través de los videojuegos, los niños y las niñas participantes manifestaron construir vínculos cercanos (locales), pero a su vez, creaban vínculos con otros pares, en otros lugares del país o del mundo (transnacionales), gracias a los juegos en línea. De acuerdo con la ubicación de los video-jugadores y del tipo de juego, los niños establecían alternativas para jugar y compartir. Teniendo en cuenta este hallazgo, se podría motivar a futuros investigadores a analizar el modo de creación de vínculos/amistades a través de los videojuegos online y también análogos. ¿Qué tipo de amistades se construyen?, ¿qué características tienen estos tipos de vínculos para los niños?, ¿qué diferencias existen entre las amistades que se construyen en videojuegos online a la de los videojuegos análogos?, ¿qué diferencias hay entre los vínculos de juego locales y los transnacionales?, ¿cómo se seleccionan los sujetos con los que comparten experiencias de juego online?, serían algunas preguntas interesantes para otros trabajos.

5. Otro hallazgo que surgió de la investigación fue que los niños y las niñas afirmaron que, a través de su interacción con los videojuegos, podían salirse de su cotidianidad y experimentar virtualmente escenarios/acciones que dentro de su vida infantil les sería normalmente prohibido. Sumado a lo anterior, el videojuego les brindaba a los participantes la posibilidad de experimentar situaciones que reactivaban sus emociones, al enfrentar y superar los retos que les exigía el juego, obtener obsequios/reconocimientos que les permitían, a la vez, mejorar las habilidades de sus personajes, cumplir los desafíos que allí se presentaban y lograr convertirse en los mejores jugadores. Esto resulta interesante para futuras investigaciones en los estudios sobre infancia, pues se podría seguir indagando qué otros tipos de experiencias/situaciones en los videojuegos producen escenarios de configuración emocional en los niños y las niñas. Del mismo modo, valdría la pena seguir indagando por las prácticas y experiencias corporales cuando se interactúa con videojuegos. Para ello, sería clave pensar estos asuntos en clave fenomenológica para analizar las relaciones del cuerpo con los artefactos, el aprendizaje corporal y sensorial que se produce en la experiencia del video-jugador.
6. Una limitación y, a la vez, una oportunidad para una futura indagación es la posibilidad de hacer un mayor análisis sobre el componente material y simbólico de los videojuegos. Como se observó a lo largo de esta investigación, optamos por concentrarnos mucho más en lo que decían, interpretaban y comprendían los niños sobre los videojuegos como tecnología en general, en específico, sus usos y apropiaciones en el contexto doméstico. Sin embargo, no se indagó por asuntos que igualmente son importantes como: los modos en que se configura o cambia la

subjetividad de los sujetos videojugadores según la tipología de videojuego o la experiencia de jugar en diferentes escenarios o con diferentes artefactos; tampoco se investigó sobre las particularidades de juego que les plantearía a los jugadores la relación con los contenidos concretos de los videojuegos: la interfaz, su narrativa, los personajes, la historia, etc. En este sentido, se podría seguir indagando mucho más por el carácter artefactual de los procesos de apropiación y definición de usos sociales.

7. Algunos de los hallazgos y de las categorías de apropiación y usos sociales que se derivaron de esta investigación, muestran que los niños al ser sujetos sociales e interdependientes de los adultos que les rodean y de las instituciones que hacen parte (escuela, familia, barrio) no están al margen de los discursos que se han producido sobre los videojuegos. Así, se puede señalar, por ejemplo, que entre los usos sociales y apropiaciones que resultaron, varios están muy conectados con los discursos sobre los videojuegos, tanto los que provienen de una perspectiva más optimista, como los pesimistas. Por ejemplo, los niños mencionaron que los videojuegos eran objetos de aprendizaje o de otro lado, objetos de regulación y estructuración de pautas de crianza y rutinas. En este sentido, resulta interesante estos puntos de encuentro con los discursos adultos sobre el tema y que fueron revisados en el marco teórico de esta investigación. Esto podría indicar la importancia de articular estos hallazgos con los discursos adultos e institucionales para reflexionar a futuro por los modos en que estas ideas compartidas pueden ayudar a estructurar mejor los criterios, tanto para adultos, como para niños, al momento de jugar, consumir y articular esta tecnología a nuestros contextos.

8. En definitiva, una de las ideas centrales de nuestra investigación fue que partimos de muchos de los discursos que se han construido sobre la relación infancias - tecnologías - videojuegos, han presentado a los niños sobre todo como sujetos pasivos, exclusivamente receptivos de los contenidos de los videojuegos. Sin embargo, gracias al ejercicio de observación participante que realizamos pudimos comprender que las experiencias de juego del grupo de niños participantes son mucho más ricas y variadas que las que se presumen en mucha literatura sobre el tema. Encontramos que los niños se comprenden a sí mismos como sujetos participativos y constructores de la actividad de video-jugar en sus contextos domésticos. De acuerdo con esto, se propone que es clave continuar realizando investigación cualitativa con niños y niñas para conocer de cerca sus opiniones, prácticas y experiencias con el mundo social. Es interesante continuar con propuestas que involucren a otros niños, de otros contextos socioeconómicos y geográficos. Esto permite, cualquiera sea el problema de investigación, tener una visión más compleja, articulada y relacional. Consideramos que se podría nutrir el análisis también con la perspectiva de las familias o adultos cuidadores de los niños. Observamos que muchos de los comentarios e ideas que los participantes tenían sobre los videojuegos estaban muy articulados con lo que decían los adultos que los rodeaban. Por ello, podría ser muy interesante pensar cómo los videojuegos modifican o configuran las relaciones adultos - niños y qué tipos de asuntos sobre la crianza pueden analizarse a partir del consumo y la regulación de estas tecnologías/ artefactos.
9. Finalmente, podemos concluir que los hallazgos si bien son particulares y dan cuenta de la experiencia de ocho niños videojugadores, al tiempo, evidencia una importante

generalidad que es la importancia de lo lúdico para los seres humanos. De esta manera, se podría seguir nutriendo esta investigación con otras experiencias de niños, en otras geografías, en contextos domésticos y escolares diferentes.

Bibliografía

- Acevedo M., A. A. & Chaux L., J. A. (2016). *Aproximaciones a los videojuegos y su incidencia en las subjetividades de los jugadores latinoamericanos*. Aposta. Revista de Ciencias Sociales, 69, 140-157, Universidad de Magdalena, Santa Marta, Colombia.
- Ames, P. (2016). *Los niños y su relación con las tecnologías de la información y comunicación: un estudio en escuelas peruanas*. Desidades, 4(11), 11-21.
http://desidades.ufrj.br/es/featured_topic/los-ninos-y-sus-relaciones-con-las-tecnologias-de-informacion-y-comunicacion-un-estudio-en-escuelas-peruanas/.
- Arléo, A. & Delalande, J. (2011). *Cultures infantiles: Universalité et diversité*. Rennes: PUR.
Citado por Gómez, M. A. y Alzate, P. M. (2014). *La infancia contemporánea*. En Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, niñez y juventud, volumen 12 (1), p.7789.
- Aristizábal, D. (2013). *Juguetes e infancias. La consolidación de una sensibilidad moderna sobre los niños en Colombia (1840 - 1950)*. (Tesis de maestría). Universidad de los Andes, Bogotá, Colombia.
- Arteaga, E. & Cosío, V. (2018). *Videojuegos y habilidades de pensamiento*. Revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo. ISSN 2007 - 7467.
- Asociación Chicos Net. (2015). *Impacto de la tecnología en niños y niñas de América Latina*.
<http://www.chicos.net/publicaciones/>.
- Beltrán, V., A. & Molina, J. (2011). *Los videojuegos activos y la salud de los jóvenes: Revisión investigativa*. Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte. Vol. 11, núm. 41, marzo, 2011, pp. 203-219 Universidad Autónoma de Madrid, España.

- Bisquerra, A., R. (2009). *Aproximación conceptual a la metodología constructivista/cualitativa*. En I. Dorio Alcaraz, M. Sabariego Puig, & I. Massot Lafon, *Metodología de la investigación educativa* (págs. 1-391). Barcelona, España: La Muralla S.A.
- Buckingham. D. (2008). *Más allá de la tecnología*. Buenos Aires, Argentina: Mantial.
- Bustos, F. & Guzmán, J. (2009). *Los Videojuegos y el desarrollo de competencias de información*. Serie Bibliotecología y Gestión de Información N° 51, ISSN: 0718 – 1701.
- Bruhn, K. (1992). *La política del multisignificado: Noticias en la televisión, conciencia cotidiana y acción política*. in Guillermo Orozco (comp.): *Hablan los televidentes: Estudios de recepción en varios países, México*, Universidad Iberoamericana, pág. 97-129.
- Brijaldo, M. (2018). *Las experiencias cognitivas de los videojuegos. Incorporación y evaluación del uso de videojuegos en el aula*.
<https://repositorio.grial.eu/bitstream/grial/1254/1/Monica%20Ilanda%20Brijaldo%20Rodriguez%20-%20rep.pdf>.
- Cabello, R. & Alonso, J. (2019). *Encuesta sobre apropiación de tecnologías por parte de niños y niñas de 6 a 8 años*. Revista científica de la red de carreras de Comunicación Social (9), 1-15. <https://www.perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/revcom/article/view/5756/4978>.
- Cabra, A., N. A. (2010). *Videojuegos: máquinas del tiempo y mutaciones de la subjetividad*. Signo y Pensamiento (57), 162-177.
<https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/view/2515>.
- Cabra, A., N. A. (2013). *Sensibilidad y Globalización Muñecas de plomo y soldaditos de trapo: el videojuego como migración a otras experiencias de género*. La sensibilidad potencia y resistencias - nómadas (39), 164-179. Universidad Central, Bogotá, Colombia.
- Cabra, A., N. A. (2016). *Modo jugador o el cacharreo como forma de aprender y conocer con videojuegos*. Universidad de los Andes, Colombia.
- Caldas, C., A (2016). *Serious Games y aprendizaje: Desarrollo de competencias por medio de videojuegos educativos*. (Tesis maestría) Universidad de los Andes, Bogotá, Colombia.

- Castellanos, Y., Castellano, Y., Salazar, J., Casas, W. (2009). *El videojuego como recurso educativo. Un acercamiento entre percepción docente y el videojuego MineCraf como recurso educativo, para potenciar el trabajo colaborativo en estudiantes de grado cuarto*. (Tesis maestría). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá D.C, Colombia.
- Certeau, M. (2000). *La Invención de lo cotidiano I Artes de Hacer*. (A. Pescador, Trad.) México. Instituto tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, A.C.
- Cook, T. (2000). *The other child study: figuring children as consumers in Market Research, 190s-1990s*. Sociological Quartely, 14 (3), p. 487-507.
- Cook, T. (2004). *The commodification og childhood. The Children´s clothing industry and rise of the child consumer*. Duke University Press.
- Cook, T. (20013). *Taking exception with the child consumer*. Childhood. 20 (4).
- Cogo, D. (2011). *Los Estudios de Recepción en América Latina: perspectivas teórico-metodológicas*. Revista Portal Comunicación, ISSN 2014-0576.
https://incom.uab.cat/portalcom/wp-content/uploads/2020/01/48_esp.pdf.
- Contenido Patrocinado. (2019). *La diversión infantil, más que un juego de niños*. El Tiempo.
<https://www.eltiempo.com/contenido-comercial/la-diversion-infantil-mas-que-un-juego-de-ninos-400016>.
- Contreras, E., R. (2013). *El concepto de estrategia como fundamento de la planeación estratégica* Pensamiento & Gestión, núm. 35, julio-diciembre, pp. 152-18. Universidad del Norte Barranquilla, Colombia.
- Chartier, R. (1994). *Cultura popular: Retorno a un concepto historiográfico*. Manuscris
Revista d'història moderna(12), 43-62.
<http://www.tiemposmodernos.org/viewarticle.php?id=14>.
- Cross, G. (2002). *Valves of disire: A historian´s perspective on parents. Children and marketing*. Journal of consumer research: An interdisciplinary Quarterly 26 (3).
- David, A. (2018). *La mitad de los colombianos consume videojuegos, según reporte*. El Dinero.
https://www.dinero.com/pais/articulo/tendencias-de-consumo-de-videojuegos-en-colombia-2018/258163_

- De la torre, R. (2019). *Crisis o revolución de la identidad en la sociedad contemporánea*. Nómadas, Revista de Ciencias Sociales (16), 77-85.
<http://nomadas.ucentral.edu.co/index.php/inicio/33-subjetividades-contemporaneas-producciones-y-resistencias-nomadas-16/487-crisis-o-revaloracion-de-la-identidad-en-la-sociedad-contemporanea>.
- Denzin, K. N., & Lincoln, Y. S. (2012). *La Investigación Cualitativa Como Disciplina Y Como Práctica*. En K. D. Norman, & Y. S. Lincoln, *El Campo de la Investigación Cualitativa* (C. Pavón, Trad., Vol. 1, págs. 43-102). Barcelona, España: Gedisa, S.A.
- Deslauriers, J. P. (2004). *Investigación Cualitativa Guía Práctica*. (M. Á. Mendoza, Trad.) Pereira: Papiro.
- Diez, E., Terrón, E., Rojo, J. (2002). *Violencia y videojuegos*. Revista EticaNet. ISSN: 1695-324X. Granada, España.
- División de Comunicaciones UNICEF. (2017). *Niños en un mundo digital*. Estados Unidos: Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. <https://www.unicef.org/media/48611/file>.
- Duarte, D., J. & Jurado J., J. (2017). *La autoridad: ver la televisión y vivirla en familia*. Revista latinoamericana universidad de Manizales, 15(1), 295-307.
<http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v15n1/v15n1a19.pdf>.
- Escribano, F. (2012). *Videojuegos y juventud*. Revista de estudios de juventud. ISSN:0211-4364.
- Ferrari, L., Núñez, E., Sánchez, I., Pal, J. (2013). Cultural digital, un estudio de la apropiación de tecnología en Colombia. School of Information University of Michigan, 1-90.
<http://joyojeet.people.si.umich.edu/CulturaDigital.pdf>.
- Gaitán, L. (2006). *La Nueva Sociología De La Infancia. Aportaciones De Una Mirada Distinta*. Política y Sociedad, 2006, Vol. 43 Núm. 1: 9-26.
- Gómez, J., E, R. & Albajes, L. (2013). *Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación*. Revista de investigación, 3 ciencias, 1-14.
<https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>

- Gómez M., Deslauriers, P., & Alzate, V. (2010). *Como Hacer Tesis De Maestría Y Doctorado Investigación, Escritura Y Publicación*. Bogotá D.C.: Ecoe Ediciones.
- Gómez M., M. A. & Alzate P., M. V. (2014). *La infancia contemporánea*. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 12 (1), pp. 77-89.
- Gómez M, C. (2002). *Los usos sociales de las tecnologías de información y comunicación*. Unam- México (12), 287-305. http://cmap.upb.edu.co/rid=1Q0C0QTBH-1MJ72H0-19C1/usosSocialesTIC_carmenGomez.pdf
- Heidy, M. (2018). *Los niños y jóvenes colombianos usan internet tres horas y media al día*. La República. https://www.larepublica.co/internet-economy/los-ninos-y-jovenes-colombianos-usan-internet-tres-horas-y-media-al-dia-2756640_
- Iriarte, D., F. (2007). *Los niños y la familia frente a las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC)*. Psicología del Caribe (20), 208-224. <https://www.redalyc.org/pdf/213/21302010.pdf>.
- James, A. & Prout, A. (2005). *Constructing and Reconstructing Childhood: Contemporary Sssues in the Sociological Stud Of Childhood*. Taylor & Francis e-Library. (Original publicado en 1997).
- Jenks, C. (1982). *The Sociology of Childhood: essential readings*, Gregg Revivals, London.
- Jerjes, L., J. (2010). *Los videojuegos on-line en Latinoamérica: Impacto en las redes sociales y consumo*. ICONO 14. N° 15, pp. 59-74. ISSN 1697-8293. Lima, Perú.
- Jiménez, A. (2008). *Historia de la infancia en Colombia: crianza, juego y socialización*, 19681984. Anuario colombiano de historia social y de la cultura, ISSN 0120-2456 (35), 155188.
- Levin, E. (2005). *Videojuegos: ¿Hacía una infancia virtual? Una imagen corporal sin cuerpo*. Argentina, Buenos Aires. Noveduc.
- Le Gaziou, V. (1992). *Usage et usagers: un travail de convergence*, en Bruno Latour, Ces réseaux que la raison ignore, Hartmann, Logiques Sociales, París.

- Lepicnik, V., J. & Samec, P. (2013). *Uso de tecnologías en el entorno familiar en niños de 4 años de Eslovenia*. Comunicar, Revista científica de Educomunicación, 20(40), 119-126. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4148457>.
- Linn, S. (2004). *Consuming Kids*. New York: Anchor Books.
- Lull, J. (1980). *Los Usos Sociales De La Televisión*. Human Communication. (C. Avendaño, Trad.). <http://www.jameslull.com/losusos.html>.
- Möller, C. (2001). *Entre Foucault y Chartier: Hacia la construcción del concepto de apropiación*. Historia Moderna (2), 1-12. <http://www.tiemposmodernos.org/viewarticle.php?id=14>.
- Montgomery, H. (2009). *An introduction to childhood. Anthropological perspectives on children's lives*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- Orellana, I. (2009). *Arte y Videojuego: Movimientos y Tendencias Artísticas desde la segunda mitad del siglo XX hasta hoy*. (Tesis Maestría). Universidad de Chile.
- Pachón, X. (2009). *¿Dónde están los niños? Rastreado La Mirada Antropológica Sobre La Infancia*. Universidad Nacional, Bogotá, Colombia. ISSN 0120-3045. Páginas 433-469.
- Pavés, I. (2012). *Sociología de la Infancia: Las niñas y los niños como actores sociales*. Revista de Sociología, 3, 81-102. <https://core.ac.uk/download/pdf/132236092.pdf>.
- Peralta, C. (2009). *Etnografía y métodos etnográficos*. Revista Colombiana de Humanidades, núm. 74. pp. 33-52. Universidad Santo Tomás. Bogotá, Colombia.
- Peralta, C. & Sánchez, R. (2013). *Empatía y agresión en el uso de los videojuegos en niños y niñas*. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 13 (1), pp. 183-194.
- Postman, N. (1994). *The disappearance of childhood*. Nueva York: Vintage Books.
- Pereira, H., F. & Zúñiga, T., A. (2016). *Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos*. Revista Anagramas. Volumen 15, N° 30 pp. 51-64 ISSN 1692-2522, Medellín, Colombia.

- Prado de Grande, M. (2018). *Beneficios educativos y videojuegos: revisión de la literatura española*, EKS, 2018, vol. 19, n. 3.
- Ramírez, A., B. (2013). *Infancias, nuevos repertorios tecnológicos y formación*. Revista Signo y Pensamiento 63. pp 52 - 68 · Volumen XXXII. Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia.
- Ramírez, B., L. (2016). *¿Qué niño no se resiste a la tele? Modalidad y prácticas de los infantes ante el surgimiento de la televisión en la ciudad de México (1950-1962)*. Trashumante. Revista Americana De Historia Social, (8), 226-252.
<https://doi.org/10.17533/udea.trahs.n8a11>.
- Rangel, D., I. (2016). *El proceso de modelación matemática mediado por los videojuegos*. (Tesis maestría). Universidad de Antioquía, Medellín, Colombia.
- Reyes, K., Toledo, M. & Sánchez, N. (2014). *Los videojuegos: Ventajas y prejuicios para los niños*. Revista Mexicana de Pediatría. Vol. 81, Núm. 2, pp 74-78.
- Rey, V., E. (2019). *El juego de videojuegos como acto ético performativo. Caso con jugadores adolescentes y videojuegos de mundo abierto*. (Tesis doctoral) Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.
- Roca, G. (2015). *Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes. Guía para educar saludablemente en una sociedad digital*. Barcelona: Hospital Sant Joan de Déu (ed).
- Rodríguez, P., I. (2006). *Infancia y nuevas tecnologías: un análisis del discurso sobre la sociedad de la información y los niños*. Política y Sociedad, 43(1), 139-157.
<http://rabida.uhu.es/dspace/handle/10272/8446>.
- Rodríguez, C. & João, M. (2013). *Videojuegos y educación: una visión panorámica de las investigaciones desarrolladas a nivel internacional Profesorado*. Revista de Currículum y Formación de Profesorado. Vol. 17, núm. 2, pp. 479-494 Universidad de Granada, España.
- Rueda, O., R., & Quintana R., A. (2013). *Los estudiantes y las computadoras: ellos vienen con un chip incorporado*. En R. Rueda Ortiz, & A. Quintana Ramírez, *Ellos vienen con el chip*

- incorporado, aproximación a la cultura informática escolar* (Tercera ed., págs. 140-144). Bogotá: Serie investigación IDEP.
- Sánchez, T., D. & Robles, B., M. (2016). *Riesgos y potencialidades de la era digital para la infancia y la adolescencia*. Revista Educación y Humanismo, 18(31), 186-204.
Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.17081/eduhum.18.31.1374>.
- Sandoval, C., G & Triana, A. (2016). *El videojuego como herramienta prosocial: implicaciones y aplicaciones para la reconstrucción en Colombia*. Revista Análisis Político. Número 89, págs. 38-58, Bogotá, Colombia.
- Sosenski. S. (2006). *Diversiones malsanas: el cine y la infancia en la ciudad de México en la década de 1920*. Secuencia. Revista de historia y ciencias sociales, (66) 35-64.
<https://www.aacademica.org/susana.sosenski/7.pdf>.
- Suarez, R. & Castañeda, P. (2017). *La adicción a los videojuegos puede salirse de control*. *El Tiempo*. Recuperado el 22 de febrero de 2020.
<https://www.eltiempo.com/salud/problemas-de-salud-por-adiccion-a-los-videojuegos-165114>.
- Tardón, C. (2014). *Videojuegos para la transformación social, aportaciones conceptuales y metodológicas*. (Tesis Doctoral). Universidad de Deusto, Bilbao, Portugal.
- Tezanos, A. (1981). *La Escuela Primaria: Una Perspectiva Etnográfica*. No. 8 II Semestre. Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá, Colombia.
- Tezanos, A. (2001). La entrevista, aprendiendo a escuchar al otro. En A. Tezanos, *Una Etnografía de la Etnografía* (Tercera ed., págs. 117-133). Bogotá D.C: Anthropos LTDA
- Trucco, D. & Palma, A. (2020). *Infancia y adolescencia en la era digital: un informe comparativo de los estudios de Kids Online del Brasil, Chile, Costa Rica y el Uruguay*. Documentos de Proyectos (LC/TS.2020/18), Santiago, Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL).
- Tomasello, M. (2007). Los orígenes culturales de la cognición humana (1ª ed.). Buenos Aires: Amorrortu Editores, pp. 290.

- Vargas, T., C. (2013). *La creación de videojuegos en ciencias naturales y la competencia para resolver problemas. Un estudio exploratorio en los primeros grados de educación básica secundaria*. (Tesis maestría). Universidad de Antioquía, Medellín, Colombia.
- Winocur, R. (2006). *Internet en la vida cotidiana de los jóvenes*. Revista Mexicana de Sociología, 68(3), 551-580. <https://www.redalyc.org/pdf/321/32112601005.pdf>.
- Winocur, R. (2009). *Robinson Crusoe Ya Tiene Celular. La Conexión Como Espacio De Control De La Incertidumbre*. México: Cultura Libre.
- Wolf, M. & Perrón, B. (2003). *Introducción a la teoría del videojuego*. Fortmats. Universidad Pompeu Fabra, Barcelona, España.

6. Anexos

Anexo 6.1. Formato consentimiento informado para la participación de niñas y niños en la investigación

FORMATO DE ASENTIMIENTO PARA LA PARTICIPACIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS EN LA INVESTIGACIÓN DE MAESTRÍA: "MANERAS DE JUEGO: APROPIACIÓN, USO Y SIGNIFICADOS SOCIALES DE LOS VIDEOJUEGOS PARA NIÑOS Y NIÑAS DEL ÁREA METROPOLITANA CENTRO OCCIDENTE DE RISARALDA - COLOMBIA".



INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO: El proyecto de maestría "Maneras de juego: apropiación, uso y significados sociales de los videojuegos para niños y niñas del Área Metropolitana Centro Occidente de Risaralda - Colombia." busca analizar los usos, significados sociales y formas de apropiación de los videojuegos de un grupo de niños y niñas de 8 a 12 años en su ámbito familiar. Para esta investigación, se solicitará a los padres de familia o cuidadores permitimos ingresar al interior de sus hogares en el año 2020 con el fin de realizar entrevistas semiestructuradas con los niños y niñas participantes. También, se hará registro tanto visual, como de audio de estas actividades para fines estrictamente académicos.

Atendiendo al ejercicio de la Patria Potestad, establecido en el Código Civil Colombiano en su artículo 288, el artículo 24 del Decreto 2820 de 1974 y la Ley de Infancia y Adolescencia, los maestros - investigadores John Bayron Velásquez Ortiz identificado con cédula de ciudadanía No: _____ de la Virginia Risaralda y María Camila Echeverri Osorio identificada con cédula de ciudadanía No: _____ de Marsella Risaralda, responsables de la recolección y tratamiento de imagen y audio ilimitado solicitamos autorización escrita del padre/madre de familia o cuidador en calidad de titular, Yo _____ identificado(a) con cédula de ciudadanía No. _____ de _____, en calidad de madre ☐ padre ☐ o cuidador ☐ y Yo _____ identificado(a) con Cédula de Ciudadanía No. _____ de _____, en calidad de madre ☐ padre ☐ o cuidador. ☐

En representación legal y obrando dentro de los presupuestos legales autorizo/autorizamos del (la) niño(a) _____, identificado(a) con Tarjeta de Identidad No: _____, a participar en la investigación "Maneras de juego: apropiación, uso y significados sociales de los videojuegos para niños y niñas del Área Metropolitana Centro Occidente de Risaralda - Colombia". Luego de haber sido informado sobre las condiciones de participación del niño(a) en el proyecto, entiendo que:

1. Se le capten imágenes personales (total o parcialmente), tomen fotografías, realicen videos, audios o a través de cualquier otro medio conocido o por conocerse y similares del niño(a) mencionado anteriormente; a través de cualquier medio físico, electrónico o de otra naturaleza (en adelante referidas como "las Imágenes" que para efectos de este documento, se entiende por el nombre, seudónimo, voz, firma, iniciales, figura, fisonomía total o parcial del cuerpo y/o cualquier símbolo que se relacione con la identidad del niño(a)).
2. Se le grabe su voz, cualquier interpretación artística, su nombre e información recolectada en entrevistas sobre y/o de él o ella (en adelante referidas, también, como "las Imágenes").
3. La participación de los niños y sus padres no generará ningún gasto, ni tampoco estos recibirán ninguna remuneración económica por su participación. La investigación tiene objetivos estrictamente académicos.
4. La identidad del niño (a) y de sus padres no será publicada. Se utilizarán seudónimos elegidos por los propios niños o los investigadores maestrantes para los fines de descripción y utilización de la información en la tesis.



Reacreditada como Institución de Alta Calidad por el Ministerio de Educación Nacional 2013 - 2021 - Certificada en Gestión de Calidad ISO de Calidad ISO 9001:2008 - Gestión Pública NTC GP 1000-2009/ NIT: 891.480.035 - 9 / Correo: (57) (6) 313 7300 / Fax: 321 3206 / www.utp.edu.co / Pereira (Risaralda) Colombia

FORMATO DE ASENTIMIENTO PARA LA PARTICIPACIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS EN LA INVESTIGACIÓN DE MAESTRIA: "MANERAS DE JUEGO: APROPIACIÓN, USO Y SIGNIFICADOS SOCIALES DE LOS VIDEOJUEGOS PARA NIÑOS Y NIÑAS DEL ÁREA METROPOLITANA CENTRO OCCIDENTE DE RISARALDA - COLOMBIA".



5. Los investigadores garantizarán la protección de las imágenes, los datos y los testimonios del niño (a) y el uso de estas, de acuerdo con la normatividad vigente.

6. Se entiende que durante este año de investigación, el (la) niño(a) estará bajo cuidado y protección de John Bayron Velásquez Ortiz identificado con cédula de ciudadanía No: _____ de la Virginia Risaralda. Celular: _____ y de María Camila Echeverri Osorio identificada con cédula de ciudadanía No: _____ de Marsella Risaralda. Celular: _____

7. Comprendo que este proyecto fue revisado y avalado por la Universidad Tecnológica de Pereira y la Maestría en Infancia y es orientado por la Doctora Diana Marcela Aristizabal García. En caso de dudas, inquietudes o quejas puedo comunicarme con la Maestría en Infancia al correo: maestriainfancia@utp.edu.co

John Bayron Velásquez Ortiz identificado con cédula de ciudadanía No: 1.087.558.013 de la Virginia Risaralda y María Camila Echeverri Osorio identificada con cédula de ciudadanía No: 1.126.590.741 de Marsella Risaralda en cumplimiento de la Ley 1581 de 2012 y de su Decreto Reglamentario 1377 de 2013, conservarán la información bajo las condiciones de seguridad necesarias para impedir su adulteración, pérdida, consulta, uso o acceso no autorizado o fraudulento. Y garantizan que las actividades que se realizan durante el desarrollo del proyecto se encuentran enmarcadas en el interés superior de los niños(as) y en el respeto de sus derechos fundamentales.

He tenido la oportunidad de leer, hacer preguntas y solucionar dudas con los investigadores. Para constancia se firma a los ____ días del mes de _____ del 20__, en la ciudad de _____.

Firma: _____
Nombre Completo _____
C.C.: _____ de _____
Parentesco: _____
Teléfono _____

Firma: _____
Nombre Completo _____
C.C.: _____ de _____
Parentesco: _____
Teléfono _____



Reacreditada como Institución de Alta Calidad por el Ministerio de Educación Nacional 2013 - 2021 - Certificada en Gestión de Calidad ISO de Calidad ISO 9001:2008 -
Gestión Pública NTC GP 1000:2009/ NIT: 891.480.035 - 9
/ Correo: (57) (6) 313 7300 / Fax: 321 3206
/ www.utp.edu.co / Pereira (Risaralda) Colombia

Anexo 6.2. Formato entrevista semiestructurada

FORMATO DE ENTREVISTA PARA LA PARTICIPACIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS EN LA INVESTIGACIÓN DE MAESTRIA: "MANERAS DE JUEGO: APROPIACIÓN, USO Y SIGNIFICADOS SOCIALES DE LOS VIDEOJUEGOS PARA NIÑOS Y NIÑAS DEL ÁREA METROPOLITANA CENTRO OCCIDENTE DE RISARALDA - COLOMBIA".



Objetivo: Estudiar la experiencia de los niños y niñas de 8 a 12 años de edad, del sector Galicia Portal del Campo en su ámbito familiar con respecto al uso de los videojuegos y los significados sociales que le otorgan.	
DISCURSO ORATORIO ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA	
Nombre del niño (a):	Entrevista realizada por: John Bayron Velésquez Ortiz y María Camila Echeverry Osorio
Nombre del padre o madre presente:	Edad:
Lugar donde se realiza la entrevista:	Fecha: Hora:

1. Inicio en los videojuegos forma de aprendizaje y relaciones.

- 1.1. ¿Cuándo fue la primera vez que jugó a los videojuegos?
- 1.2. ¿Quién le dio el videojuego? ¿Por qué?
- 1.3. ¿Cómo aprendió a jugar a los videojuegos? - ¿Cómo se aprende a jugar? - ¿Qué necesita para jugar un videojuego?
- 1.4. ¿Con quién jugó la primera vez? - ¿Qué sintió? - ¿Le gusto?
- 1.5. ¿Con quién juega a los videojuegos? - ¿Qué diferencia hay entre jugar solo o acompañado?

2. Sentido por los videojuegos.

- 2.1. ¿Por qué juega a los videojuegos?
- 2.2. ¿Qué le gusta de los videojuegos? ¿Por qué?
- 2.3. ¿Qué no le gusta de los videojuegos? ¿Por qué?

3. Tiempo.

- 3.1. ¿A qué hora juega a los videojuegos?
- 3.2. ¿Por cuánto tiempo juega videojuegos al día?
- 3.3. ¿Alguien le interrumpe cuando juega? ¿Por qué?
- 3.4. ¿Ha estado un día o varios sin jugar con los videojuegos? ¿Cómo se ha sentido?



Reacreditada como Institución de Alta Calidad por el Ministerio de Educación Nacional 2013 - 2021 - **Certificada** en Gestión de Calidad ISO de Calidad ISO 9001:2008 -Gestión Pública NTC GP 1000:2009/ NIT: 891.480.035 - 9
Commutador: (57) (6) 313 7300 / Fax: 321 3206/www.utp.edu.co / Pereira (Risaralda) Colombia.

3.5. ¿Tiene horario de juegos? - ¿Quién establece estos horarios?

4. Espacio.

4.1. ¿Qué pasos realiza usted para conectarse a internet cuando juega con los videojuegos?

4.2. ¿Alguien más se puede conectar?

4.3. ¿En qué lugar juega con los videojuegos?

4.4. ¿Por qué elige este lugar para jugar con los videojuegos?

5. Tipos de Videojuego.

5.1. ¿Cuáles son los videojuegos que más le gustan? ¿Por qué?

5.2. ¿De qué trata el videojuego que más le gusta?

5.3. ¿Cuáles son los videojuegos que menos le gustan? ¿Por qué?

5.4. ¿Qué otros videojuegos, juega de vez en cuando?

5.5. ¿Cuáles videojuegos aconsejaría para que sus amigos jueguen? ¿Por qué?

6. Aprendizaje con el Videojuego.

6.1. ¿Por qué decide jugar con los videojuegos?

6.2. ¿Se emociona al jugar con el videojuego? ¿En qué momento?

6.3. ¿Qué opina de las personas que no juegan a los videojuegos?

7. Rutinas.

7.1. ¿A qué hora sale del colegio?

7.2. ¿Cuándo llega a su casa qué es lo primero que hace?

7.3. ¿Cuándo almuerza o come algo?

7.4. ¿En qué momento realiza las tareas o trabajos que dejan del colegio?

7.5. ¿Cuándo comienza a jugar con los videojuegos?

7.6. ¿Todos los días juega con los videojuegos?

7.7. ¿Hay días que no puede jugar con los videojuegos? - ¿Cuándo no puede jugar que otra actividad realiza?

7.8. ¿A qué hora inicia y termina de jugar con los videojuegos?

7.9. ¿A qué hora se va a dormir?

7.10. ¿Tiene que hacer alguna actividad/acción/hecho antes de irse a dormir?

8. Reglas.

- 8.1. ¿Tienes reglas para que puedas jugar con los videojuegos?
- 8.2. ¿Quién creo esas reglas?
- 8.3. ¿Qué opina de esas reglas?
- 8.4. ¿Cuales de esas reglas considera importante y cual no? ¿Por qué?
- 8.5. ¿Cumples a cabalidad estas reglas? ¿Por qué?
- 8.6. ¿Qué pasa si algún día no cumples estas reglas?
- 8.7. ¿Cuándo juega con alguien más a los videojuegos, entre ustedes han creado reglas para el juego?
- 8.8. ¿Considera importante crear reglas para jugar los videojuegos?
- 8.9. ¿Has creado reglas con las personas cuando juegas online?

10. Negociación con adultos.

- 10.1. ¿Alguna vez le han prohibido jugar con los videojuegos? ¿Por qué?
- 10.2. ¿Qué tipo de acuerdo hacen los adultos con usted, si le llegan a prohibir que juegue con los videojuegos?
- 10.3. ¿En alguna ocasión les ha propuesto a los adultos una negociación para que lo dejen jugar con los videojuegos?
- 10.4. ¿Qué crees que piensan sus padres o cuidadores sobre que juegue con los videojuegos?

11. Relación con adultos y pares.

- 11.1. ¿Ha hecho amigos jugando con los videojuegos?
- 11.2. ¿Es posible tener amigos gracias a los videojuegos?
- 11.3. ¿Alguien de su casa le acompaña cuando juega a los videojuegos?
- 11.4. ¿Juega a los videojuegos con sus padres o cuidador?
- 11.5. ¿Qué piensan sus papas o cuidador cuando juegas con los videojuegos?

Anexo 6.3. Formato encuesta demográfica

FORMATO SOCIODEMOGRÁFICO PARA LA PARTICIPACIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS EN LA INVESTIGACIÓN DE MAESTRIA: "MANERAS DE JUEGO: APROPIACIÓN, USO Y SIGNIFICADOS SOCIALES DE LOS VIDEOJUEGOS PARA NIÑOS Y NIÑAS DEL ÁREA METROPOLITANA CENTRO OCCIDENTE DE RISARALDA - COLOMBIA".



Fecha: _____ Lugar: _____
Ciudad: _____

1. Datos sociodemográficos.

1.1. ¿Cómo te llamas?
1.2. ¿Cuántos años tienes?
1.3. Género: Niño _____ Niña _____
1.4. ¿Vas al colegio? Sí _____ No _____ Otro _____ ¿Cuál?
1.5. Si respondiste sí, ¿en qué grado estás?
1.6. ¿Cómo se llama tu colegio?
1.7. ¿Con quiénes vives?
1.8. ¿Cómo se llama el barrio dónde vives?
1.9. ¿Qué hacen tus padres o cuidadores?



Reacreditada como Institución de Alta Calidad por el Ministerio de Educación Nacional 2013 - 2021 - Certificada en Gestión de Calidad ISO de Calidad ISO 9001:2008 -
Gestión Pública NTC GP 1000:2009/ NIT: 891.480.035 - 9
/ Conmutador: (57) (6) 313 7300 / Fax: 321 3206

/www.utp.edu.co / Pereira (Risaralda) Colombia

FORMATO SOCIODEMOGRÁFICO PARA LA PARTICIPACIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS EN LA INVESTIGACIÓN DE MAESTRIA: "MANERAS DE JUEGO: APROPIACIÓN, USO Y SIGNIFICADOS SOCIALES DE LOS VIDEOJUEGOS PARA NIÑOS Y NIÑAS DEL ÁREA METROPOLITANA CENTRO OCCIDENTE DE RISARALDA - COLOMBIA".



2. Consumo mediático:

2.1. ¿Tienes Internet en casa? Sí ____ No ____		
2.1.1. Entre semana, ¿cuánto tiempo estás en Internet diariamente?		
____ Más de 4 horas, ____ entre 3 y 1 hora, ____ menos de 1 hora		
2.1.2. En época de vacaciones, ¿cuánto tiempo estás en Internet diariamente?		
____ Más de 4 horas, ____ entre 3 y 1 hora, ____ menos de 1 hora		
2.1.3. ¿Tienes horarios o reglas para estar en Internet? Sí ____ No ____		
2.1.4. Si tu respuesta es sí, ¿cuéntanos cuáles?		
2.1.5. ¿Desde dónde te conectas a Internet?		
____ Computador	____ Propio	____ Compartido
____ Portátil	____ Propio	____ Compartido
____ Tableta	____ Propio	____ Compartido
____ Celular	____ Propio	____ Compartido
____ Consola	____ Propio	____ Compartido
2.2. ¿Juegas videojuegos? Sí ____ No ____		
____ Computador	____ Propio	____ Compartido
____ Portátil	____ Propio	____ Compartido
____ Tableta	____ Propio	____ Compartido
____ Celular	____ Propio	____ Compartido

FORMATO SOCIODEMOGRÁFICO PARA LA PARTICIPACIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS EN LA INVESTIGACIÓN DE MAESTRIA: "MANERAS DE JUEGO: APROPIACIÓN, USO Y SIGNIFICADOS SOCIALES DE LOS VIDEOJUEGOS PARA NIÑOS Y NIÑAS DEL AREA METROPOLITANA CENTRO OCCIDENTE DE RISARALDA - COLOMBIA".



<input type="checkbox"/> Consola <input type="checkbox"/> Propio <input type="checkbox"/> Compartido
2.2.1. Entre semana, ¿cuánto tiempo juegas diariamente? <input type="checkbox"/> Más de 4 horas, <input type="checkbox"/> entre 3 y 1 hora, <input type="checkbox"/> menos de 1 hora
2.2.2. En época de vacaciones, ¿cuánto tiempo juegas diariamente? <input type="checkbox"/> Más de 4 horas, <input type="checkbox"/> entre 3 y 1 hora, <input type="checkbox"/> menos de 1 hora
2.2.3. ¿Tienes horarios o reglas para jugar videojuegos? Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
2.2.4. Si tu respuesta es sí, ¿cuéntanos cuáles?
2.2.5. ¿Qué tipo de videojuegos prefieres? <input type="checkbox"/> Aventura <input type="checkbox"/> Acción <input type="checkbox"/> Deportivos <input type="checkbox"/> Estrategia <input type="checkbox"/> Juegos de simulación
2.2.6. De los tipos de videojuegos anteriores ¿Con quién lo juegas? <input type="checkbox"/> Hermano (a) <input type="checkbox"/> Amigo (a) <input type="checkbox"/> Padre <input type="checkbox"/> Madre <input type="checkbox"/> Primo (a) <input type="checkbox"/> Tío (a) <input type="checkbox"/> Abuelo (a)



Reacreditada como Institución de Alta Calidad por el Ministerio de Educación Nacional 2013 - 2021 - Certificada en Gestión de Calidad ISO de Calidad ISO 9001:2008 -
 Gestión Pública NTC GP 1000:2009/ NIT: 891.480.035 - 9
 / Correo: atp@utp.edu.co / Teléfono: (57) (6) 313 7300 / Fax: 321 3206

/www.utp.edu.co / Pereira (Risaralda) Colombia

FORMATO SOCIODEMOGRÁFICO PARA LA PARTICIPACIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS EN LA INVESTIGACIÓN DE MAESTRIA: "MANERAS DE JUEGO: APROPIACIÓN, USO Y SIGNIFICADOS SOCIALES DE LOS VIDEOJUEGOS PARA NIÑOS Y NIÑAS DEL ÁREA METROPOLITANA CENTRO OCCIDENTE DE RISARALDA - COLOMBIA".



<p>2.2.7. ¿Dónde juegas videojuegos?</p> <p><input type="checkbox"/> La casa de un amigo</p> <p><input type="checkbox"/> La casa de un familiar</p> <p><input type="checkbox"/> En la escuela</p> <p><input type="checkbox"/> En mi casa</p>
<p>2.2.8. Si elegiste "en mi casa" responder: ¿desde dónde juegas?</p> <p><input type="checkbox"/> Mi Cuarto</p> <p><input type="checkbox"/> El cuarto de mis padres</p> <p><input type="checkbox"/> El cuarto de mi hermano (a)</p> <p><input type="checkbox"/> En la sala</p>

Anexo 6.4. Matriz-documento

USOS Y SIGNIFICADOS SOCIALES		
NOMBRE DE LA CATEGORÍA	DEFINICIÓN DE LA CATEGORÍA	ARGUMENTO DE LA CATEGORÍA DESDE LOS TESTIMONIOS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS
El videojuego para crear vínculos.	Hizo referencia a la posibilidad que les ofrece los videojuegos (tanto los análogos, como los <i>online</i>) a los participantes de crear vínculos con niños cercanos (vínculos locales), pero también con otros pares de otros lugares del país o del mundo (vínculos transnacionales).	<p>Lazos Locales:</p> <ul style="list-style-type: none"> No1 “Yo juego con unos amigos, juego con mi amigo Ángel”. Na8: “Me conecto varias veces y puedo, juego a veces muchos con uno de Free Fire ... Todo me gusta, conectarme con mis amigos, todo eso”. <p>Lazos transnacionales:</p> <ul style="list-style-type: none"> No6: “en Roblox, ahí tengo muchos amigos, lo máximo son 200 ... uno va conociendo personas de otros países. En Meet City, en ese uno se conecta y aparecen varias personas de otros países y uno puede charlar con ellos”. Na7: expresó que cuando videojugaba: “es posible, porque de ahí se puede formar una amistad”. <p>Por el contrario, no todos los niños y niñas entrevistados están dispuestos a crear lazos de amistad por este medio.</p> <ul style="list-style-type: none"> No2: “Yo no agrego gente que no conozco, pues sí yo no los conozco prefiero no hacerme amigo de ellos” <p>El juego es diferente cuando es físico y/o cercano.</p> <ul style="list-style-type: none"> Na3: “sí se puede, Samuel coge otro aparato y se mete. Si nos metemos al mismo tiempo, aparecemos los dos, él se conecta

		<p>en el celular de mi mamá y yo me conecto a la tablet”.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Na5: “se pueden conectar varias personas, como otra gente”. ● Na7: “para jugar en grupos, si se puede. por ejemplo, para jugar online”
Videojuegos simuladores de aventura.	<p>Hizo alusión a los videojuegos como artefactos que les permitían a los niños participantes salirse de su cotidianidad y poder experimentar virtualmente escenarios/ acciones que normalmente les serían prohibidos en su condición como niños.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Na5 expresó “en Jailbreak, se trata de salir, de policías y ladrones, ir a coger un carro para robar la joyería. El del policía es atrapar al prisionero para no dejar que robe; Free Fire me gusta porque es de matar a gente”. ● Na8 señaló que: “el objetivo del juego era hacer unas misiones... tenía que disparar y matarlos ... Me llamó la atención que uno puede hacer muchas cosas como lanzarse del helicóptero y uno puede coger distintas armas”. ● No6: “me gusta la acción y la aventura, porque me parece entretenido”. ● No1: “trata de acción, hacer disparos a otros muñecos; porque me gusta la acción”. Siendo videojuegos de su gusto e intereses brindando posibilidades fuera de lo común.
Video-jugar cooperativamente.	<p>Hizo referencia a la idea de usar el videojuego como una forma de jugar cooperativamente con sus pares a partir de tres criterios: “ayudar, compartir y brindar información” (Tomasello, M. 2007. párr. 10).</p>	<p>Brindar información.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Na4: “cuando estoy con ella (hermana) puedo decirle qué hacer y en cambio sola no puedo”, “con mi prima, por ejemplo, hay que hacer papeles diferentes”. ● Na3 sostuvo que: “a veces nos ponemos tiempos para jugar con el celular, como jugar cada quince minutos o se lo va pasando a turnos, porque así nos ponemos turnos y no peleamos”. <p>Ayudar.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Na7: “Voy y le pido ayuda a alguien que lo sepa. Le digo que si me explica”.

		<ul style="list-style-type: none"> ● Na8: “Me gusta jugar acompañada... ellos le ayudan a uno”. ● Na5: “Por ayudar a la gente le dan puntos y pues muchas cosas más”. ● No1: “Ayudar a mi amigo cuando está a punto de morir, como crear una regla de ayuda”. <p>Compartir.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● No2: “si hay un juego en parejas nos pasamos el control ... Me gusta que cada uno juegue como quiera, sin que nadie le diga algo que deba hacer”. ● Na4: “jugué con mi prima, nos íbamos diciendo cada uno en donde íbamos. Por ejemplo, si voy más adelante en el juego, yo le puedo decir a ella que se atravesara por allí o que haga tal cosa”. ● Na5: “jugar acompañada es una diferencia un poquito muy grande porque uno está con la compañía y le dice, pues que vamos para alguna parte o para otra ... En el Flee The Facility todos nos ayudamos para salir rápido y subir de rango o de nivel”. ● No6: “en cambio, compartiendo, el otro y yo tenemos que ponernos de acuerdo para jugar”.
Video-jugar para aprender.	<p>Hizo referencia a aquellos videojuegos que por su contenido, estructura y diseño le permitieron a los niños y niñas aprender acerca de un tema en específico, desde tres contenidos de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Contenido pedagógico. - Contenido de estrategia. - Contenido instructivo. 	<p>Contenido pedagógico:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Na4: “Los videojuegos productivos... Que lo aproveche y que le enseñe a uno algo. las sopas de letras o el sudoku”. ● Na7: “hay unos juegos que me ayudan, me enseñan mucho...un juego que se llama preguntados, también me enseña”. <p>Contenido instructivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● No2: “hubo una misión, donde tenía que coger una avioneta y debía perseguir el Avión de Jumbo... En el juego hay un avión que se llama así”. -

		<p>Entrevistador: ¿Cómo lo sabes? - “Porque el juego lo dice: persigue el avión de Jumbo. Eso aparece como para explicarle, como que le toca leer en un letrero”.</p> <p>Contenido de estrategia:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● No2: “en ese avión había unos militares, entonces debía entrar por una puerta que los militares abrían y yo debía entrar la avioneta, sin que ellos me quemaran. Entonces, tenía que matar a todos los militares y tratar que los carros de los militares no me dieran a mí. También, matar al que conducía el avión, mientras se caía yo tenía que salir corriendo para saltar con el paracaídas puesto”.
Video-jugar para evitar el aburrimiento y disipar los tiempos de soledad.	Hizo referencia a la utilización del videojuego por parte de los niños y niñas en momentos en los que se sentían solos y aburridos en sus contextos domésticos.	<ul style="list-style-type: none"> ● No1: “divertirme, digamos que un día estoy aburrido... Entonces, puedo cargar alguno y así no aburrirme por no saber qué hacer”. ● Na4 sostuvo que: “para divertirme cuando estoy aburrida. Cuando no tengo nada para hacer”. ● Na5 decía que jugaba: “por aburrimiento, porque a veces no hay nadie con quien jugar. Entonces, esa es la única manera de jugar con alguien”. ● Na8 manifestó que: “pues a veces uno se siente aburrido; es una forma de jugar”. ● No6 relató: “porque uno se entretiene jugando y es chévere; es divertido y entretenido”. ● Na7 video-jugaba: “porque me entretienen, porque a veces no sé qué hacer... A veces, paso horas jugando y me hacen sentir bien”.
Video-jugar competitivamente.	Hizo referencia al modo en que los niños vieron en los videojuegos la posibilidad de explorar sus propias	<ul style="list-style-type: none"> ● No2: “Uy, me sentí malo, yo (se ríe) y usted bueno”. ● Na5: “listo, ahora es el mismo proceso para salir, es lo mismo, como es para entrar y salir, y mucha gente no sabe de este

	posibilidades y límites en su rol como videojugadores.	<p>compartimiento, pero igual yo no le digo a nadie, y aquí podemos ver que este capturó a una muchacha ...”.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Na7: “ya arranqué, entonces tengo que pasar a los otros jugadores para poder ganar, porque gana el que llegue primero”. ● Na8: “uy no me puedo dejar alcanzar”, “uy voy a perder, voy de penúltima”, “y una bomba, ¡una bomba!, eso, tranquila, tranquila”, “a mí nadie se me adelanta, el que se me adelante...”.
--	--	---

FORMAS DE APROPIACIÓN		
NOMBRE DE LA CATEGORÍA	DEFINICIÓN DE LA CATEGORÍA	ARGUMENTO DE LA CATEGORÍA DESDE LOS TESTIMONIOS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS
Objeto/juguete de entretenimiento	Esta categoría permitió comprender al videojuego como un objeto/juguete, que para los niños tenía la función de ocupar su atención de forma placentera y así evitar el aburrimiento.	<ul style="list-style-type: none"> ● No1 manifestó que busca en los videojuegos: “divertirme, digamos que un día estoy aburrido... Entonces, puedo cargar alguno y así no aburrirme por no saber qué hacer”. ● Na4 elige estos objetos/juguetes: “para divertirme cuando estoy aburrida. Cuando no tengo nada para hacer”. ● No6: “se entretiene jugando y es chévere”. ● Na3: “son divertidos y chéveres jugarlos”. ● No7: “me parecen muy buenos. A veces, paso horas jugando y me hacen sentir bien”. ● No2: “porque me parecían más chéveres que estar mirando videos, sentarme a hablar con la gente o sentarme a ver fotos”.
Objeto/juguete productor de emociones	Esta categoría hizo alusión a la construcción de sentido que dieron los niños y las niñas a los videojuegos como objeto productor de emociones.	<ul style="list-style-type: none"> ● Na8 ella sintió: “una cosa muy feliz en mi corazón que me alegra jugar con ellos”. ● Na5 evocó en: “Roblox me emociono, cuando la bestia me atrapa en Flee The Facility. Sentí una emoción un poco contenta, es como varias emociones

		<p>pues estaba emocionada, pero con un poco de rabia porque me atraparon”.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● No1: “Cuando se gana, cuando llego al top dos en clasificatoria, el que esté en gran maestro debe ser el pro...significa el más bueno de todos”. ● Na7: “me emocioné cuando gané mucho dinero y pude comprar algo que me gustara”. ● Na3 se sintió victoriosa al momento de: “subir niveles, para poder ganar personajes y ganar dinero... Me sentiría orgullosa, porque pude pasar de niveles y compré nuevos personajes”. ● Na4 la felicidad al jugar se traduce: “cuando ya voy a llegar a la meta. Me siento feliz, grito a veces. Porque no muy frecuentemente llegue allá”. ● No6 cuando: “gano en Roblox, me emociono si construyo una casa y me queda bien. También, uno se siente satisfecho porque se captura a alguien”.
Objeto/juguete para el juego individual	Esta categoría hizo alusión a la preferencia y elección de video-jugar sin la compañía de otro niño o niña.	<ul style="list-style-type: none"> ● Na3: “ahora yo juego sola, porque me gusta”. ● Na7: “Nadie me acompaña”. ● No6: “juego solo”. ● Na4 ella video-jugaba: “a veces sola”. ● No2: “jugué solo y me sentí feliz... sí, me pareció chévere” ● No2 prefería: “jugar solo, porque no tengo a nadie cerca diciéndome qué tengo que hacer en el juego. Como, por ejemplo, si hay alguien jugando y yo no mando es muy maluco hacer lo que él diga... Me gusta que cada uno juegue como quiera, sin que nadie le diga algo que deba hacer”.
Objeto/juguete de aprendizaje por vía de la experiencia	Esta categoría hizo referencia al modo en que los niños y las niñas adquieren conocimientos para jugar a través de la práctica y de las guías/instrucciones que ofrece el videojuego en su contenido, estructura y diseño.	<ul style="list-style-type: none"> ● No2: en su diálogo “al principio no sabía jugar. Pero cuando ya lo entendía, más o menos, pues aprendí a jugar... practicando, pasándole el control”. ● No1: “en el juego, entro y espero unos cuantos segundos. Luego, aparece que debo tocar la pantalla, después cuando voy a meterme aparecen unos anuncios, en la derecha inferior aparece iniciar. Entonces, si uno quiere jugar

		<p>algún juego en la parte derecha superior aparecen los juegos que uno quiere jugar... cuando toco la pantalla eso le dice a uno cómo debe manejar”.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Na5 aprendió: “por las guías de los minijuegos que traía ese juego”.
Objeto/juguete de consumo sofisticado	<p>Esta categoría hizo referencia a una forma de apropiación del videojuego que plantearon los niños, relacionada con la posibilidad de establecer unos criterios de selección y consumo de videojuegos. Esto significó que los niños identificaron y verbalizaron algunas pautas/ criterios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Al descargar el videojuego no ocupe demasiada memoria interna del equipo. - Administrar bien su tiempo y que no les exija esperar. - Videojuegos que no incluyeran tantos anuncios publicitarios. 	<p>Al descargar el videojuego no ocupe demasiada memoria interna del equipo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Na7: “el de jugar dos personas o más. Ese no me gusta porque no lo utilizo mucho, me ocupa mucho espacio”. <p>Administrar bien su tiempo y que no les exija esperar:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● No1: “me voy aburriendo, cuando uno comienza y este se demora normalmente algunos segundos”. ● No6: “no me gustan los de carreras porque son muy lentos”. ● Na4: “Algunos juegos tienen que ser con internet, pero esos no son tan chéveres porque son muy lentos”. ● No1: “hay unas veces en las que usted entra y se sale. Hay otros juegos en los que usted entra y puede jugar normal, la acción, la aventura y los juegos de rol; yo tenía un juego al que me metía y ¡tan! se salía solo”. <p>Videojuegos que no incluyeran tantos anuncios publicitarios:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Na3: “que se pongan a cargar y que aparezcan anuncios”.
Objeto/juguete que representa mi propio avatar	<p>Esta categoría hizo referencia a la posibilidad de representar al videojugador a través de un avatar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● No5: “el avatar es el personaje de uno en ese sitio y se identifica como uno quiera”. “puede mirar si lo quiere personalizar como niña o niño. Puede mirar maquillaje y todo eso”.

		<ul style="list-style-type: none"> • No2 “Si usted se conecta online, se puede crear usted mismo, se puede pintar el cabello del mismo color, se puede cambiar el color de los ojos, vestirse con la ropa que les guste, puede comprar carros y mejorarlos a su gusto, con pinturas que le parezca chévere. Puede hacer misiones y meterse al casino, y esas cosas.” • No2: “interpretar la vida real”. • No1 para: “disparar, saltar, agacharse, curarse, abrir el maletín y cargar más cosas: balas, armas.”
Objeto/juguete como origen de nuevos repertorios de lenguaje para los niños y las niñas	Esta forma de apropiación hizo referencia a la forma en que los niños y niñas participantes “hicieron propias” ciertas expresiones/ palabras del mundo de los videojuegos y las incluyeron en su repertorio lingüístico cotidiano.	<ul style="list-style-type: none"> • No2 se le preguntó: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuáles videojuegos aconsejaría para que sus amigos jueguen? ¿Por qué? - No2: depende de la consola de videojuego que tengan. - ¿Qué tipo de consola? - No2: si es un Xbox one, le recomendaría FIFA 20. Porque se puede jugar con varios amigos y echarle sus meleaditas. - ¿Qué significa meleaditas? - No2: es que uno no se deje quitar el balón y que les meta gol. • Na8 se encontraba jugando Minecraft y exclamó: - ¡Uy que maicraf! -. A lo que el entrevistador le interrogó: - ¿Qué significa eso? - y ella en un tono agradable respondió: -es como decir: ¡huy que chévere! -. • Na5 explicó: “Y ahora... si todo esto se completa en toda la barra me puedo congelar y ya no puedo estar en el juego, o sea, ahora tengo que esperar a que alguien venga a salvarme... Entonces uno les dice como ayuda, please (sonríe) para ver si le ayudan a uno. ¡Uy! Ok, me sacaron, pero me volvieron a meter, y ya casi me voy a morir y me morí, ahí dice que ya fui congelada, its frozen, y pues ya finish del juego, ya me dice en qué nivel quedé, fue en el cuatro”.

<p>Objeto/juguete planeador de estrategias para sobrepasar retos en el videojuego</p>	<p>Esta forma de apropiación hizo referencia al modo en que los niños crearon/planearon estrategias que les permitieran afrontar y superar los retos en los videojuegos, a través del uso de herramientas y el cumplimiento de los objetivos que allí se les indicaba.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Na5 explicó: “Entonces ya de aquí, ya vamos a inventario y acá estarían los martillos y las gemas. Yo tengo esta, la roja, que viene cuando uno entra, la anaranjada que la compre ahorita y los martillos que son con los que uno entra, Entonces acá uno los toca y ya cambia de parecer y acá se puede ver que tenemos el martillo y la gema, y acá está lo mismo para jugar es así, para subir, y con la E es para hackear el computador y para abrir puertas y la C es para bajar, uno se queda abajo y sube”. ● Na3 jugaba Hay Day “el juego de la granja”. El cual, tenía como propósito: <p>00:16: Entrevistador: “¿Ahí qué vas a hacer?”</p> <p>00:17 Na3: “Voy a recoger el dinero y aquí vienen compradores que vienen a comprar”</p> <p>00:18 Entrevistador: “¿Y qué te están pidiendo?”</p> <p>00:19 Na3: “Este me está pidiendo cinco huevos” “y me dan esto de dinero”</p> <p>00:21 Na3: “Esta me está pidiendo cerezas, pero como no tengo le digo que no”</p> <p>00:23 Na3: “Por aquí tengo un pedido listo de trigo entonces lo voy a llevar a la camioneta para que se lo lleven”</p> <p>00:24 Entrevistador: “¿o sea, tú no tienes que ir a llevar la mercancía?”</p> <p>00:25 Na3: “No, porque yo soy la que administro el negocio”.</p> <p>00:26 Na3: “Mire, aquí tengo animalitos, tengo ovejas... les voy a dar de comer..., también tengo cerdos, pero para ellos no tengo comida”</p> <p>00:27 (En ese momento aparece en la pantalla que el jugador subió de nivel)</p> <p>00:27 Na3: “Ah mire, aquí pase de nivel”</p>
--	--	---

		<p>00:28 Entrevistador: “¡Pasó de nivel!”</p> <p>00:29 Na3: “Al veintitrés”</p> <p>00:30 Entrevistador: “¿Y eso no te alegra?”</p> <p>00:31 Na3: “Ah sí, me pone muy feliz” (sonríe y se toca su oreja izquierda)</p> <p>00:32 Entrevistador: “¿Y ganas algo cuando pasas de nivel?”</p> <p>00:36 Na3: (Busca en su pantalla, donde aparecen sus premios) “Gane esos premios, por ejemplo, acá en este nivel me aparece lo que me van a dar en el siguiente nivel, aquí me van a dar fundición, de convertir en mineral en metal, aquí es un pastel, esto es plata, esto es oro y así”</p> <p>01:00 Na3: “Bueno... aquí tengo cosecha”</p> <p>01:03 Entrevistador: “¿Qué cosecha tienes?”</p> <p>01:05 Na3: “De varias cosas que planté, mire aquí voy a plantar maíz, zanahorias, entonces cada vez que planto me dan de esas estrellitas para poder subir de nivel, también tengo caña de azúcar”.</p>
<p>Objeto/juguete de nociones parentales de las ideas infantiles sobre los videojuegos</p>	<p>Esta categoría hizo referencia a las nociones parentales (padres de familia o cuidadores) que impactaron las opiniones de los niños y niñas al videojugar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● No1: “De pronto piensa que estoy jugando con una cosa rara, que me puedo dañar la mente. También, que hay unos síntomas como la agresividad”. ● Na3: “Piensan que es malo, porque le puede dañar la vista. Si se pone a jugar mucho tiempo, se puede olvidar de lo que uno tiene que hacer para mañana o lo que va a hacer”. ● Na4: “Que son muy aburridos y que no aprovechan en nada, cuando ellos eran chiquitos jugaban más cosas divertidas que lo de ahora. Entonces, para ellos los videojuegos son aburridos y que no aprovechan en nada”. ● No6: “Yo creo que piensan que eso es malo... ¿Qué dirán? Que se vuelven adictos a eso, que ya no quieren hacer nada; son adictos los que sí, algunos que juegan varias horas”. ● Na8: “Mi abuelita dice que no me acerque tanto que me quedo ciega; que cuando sea grande no voy a saber nada por estar en el celular”.

		<ul style="list-style-type: none"> • No2: “A ellos les parece normal. Por ejemplo, a mi papá le gusta Mortal Kombat; que no me estrese al jugar con los videojuegos”. • Na7: “Yo creo que piensa que los videojuegos son buenos, si no está tanto tiempo... De mi papá, él piensa que está bien para que tenga con qué entretenerme”.
Objeto/juguete como premio/estímulo familiar al cumplimiento de las responsabilidades infantiles	Una forma de apropiación que resultó bastante común en el diálogo con los niños participantes fue la comprensión de los videojuegos como estímulo/premio familiar.	<ul style="list-style-type: none"> • Na3: “que vaya, compre la leche, que vaya, compre la carne, compre arepas...” • Na4: “me dice que le haga favores que vaya y le compre algo... Ella deja favores o encargos, los tengo que hacer y si los termino a tiempo puedo jugar”. • No1 explicó: “siempre que no tenga tareas o las haga puedo jugar un ratito”. Así mismo declaró No2: “hace dos días no jugué porque tenía muchas tareas. De la misma manera”. • Na3: “primero hacer las tareas y después jugar. Al otro día o entre semana juego, pero a veces no, porque nos mandan tareas”. • Na7 planteó al respecto: “al hacer las tareas, si las termino temprano juego; una hora o menos... Porque cuando termino las tareas, puedo jugar más”. • Na8 afirmó que: “no había terminado las tareas, entonces ese día no jugué y yo no le digo nada, ella es mi mamá y no puedo hacer lo que yo quiera”. “regañó y me dijo que hiciera la tarea primero”. • No2 sostuvo: “tengo un cartel de horarios que me dice qué debo hacer en semana y los fines de semana. Eso lo creó mi mamá”. • Na5: “para jugar, lo hago entre las 5 o las 6. Pero, juego más entre las 6, 8 o 9 de la noche. Es mi papá quien dice estos horarios”. A lo que agregó: “me ponen reglas, la regla es de 1 a 2 horas se queda jugando”. • Na6 afirmó que: “si cumplo las reglas, porque papá nos puede castigar. Nos quita el celular, el play, nos quita el internet, lo desconecta y ya”. • Na4 planteó: “sí, debo cumplir lo que me dicen, cumplir todo lo que tengo que hacer”.

Anexo 6.5. Análisis de las categorías iniciales producto de las entrevistas a los niños y niñas y observaciones registradas en diarios de campo.

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (NOI)				
INICIO CON LOS VIDEOJUEGOS FORMA DE APRENDIZAJE Y RELACIONES				
N°	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Cuándo fue la primera vez que jugó a los videojuegos?	Creo que fue a los 6 años.	Edad de inicio	Etapas inicial de juego
2	¿Quién le dio el videojuego? ¿Por qué?	Normalmente veía videos y aparecía en las propagandas. Antes yo no sabía cómo se cargaba el tal Free Fire que es casi muy popular. Yo no sabía cómo se cargaba porque supuestamente cuando yo me metía aparecía que debía meter una cuenta, pero pensaba que tenía que meterle algo de Facebook, pero nunca fue así, fue que sólo debía poner mi nombre. Antes cuando mi mamá no tenía el celular que ahora tiene, yo jugaba con ese cuando des cargue el juego, pero no me funcionaba. Entonces después, pasaron dos o 3 años cuando compraron el otro celular y ahí fue cuando yo pude jugar al free fire. Pero el celular se cayó, fue porque mi hermana y yo íbamos a dibujar, yo tenía el celular en la mano y se me resbaló, fue entonces cuando se cayó.	El tal Free Fire que es casi muy popular, yo no sabía cómo se cargaba, mirar si hay amigos	Objeto/ juguete famoso de entretenimiento, El videojuego como posible generador de relaciones interpersonales
3	¿Cómo aprendió a jugar a los videojuegos? - ¿Cómo se aprende a jugar? - ¿Qué necesita para jugar un videojuego?	No: aprendí viendo los controles y cómo eran, cuando aparecía los controles mostrar un amarillo en redondo, digamos que yo voy en alguna parte y encuentro un hongo que es para uno protegerse, entonces aparece que lo recoja - creo que a la derecha de la parte superior de la pantalla-, paso a paso para que uno vaya aprendiendo cómo se manejan los controles. Entrevistador: Paso a paso, o sea, ¿la idea es que tú juegues y vayas aprendiendo hacerlo? o ¿alguien te enseñó? No: No, el juego le va diciendo donde hundir para conseguir material: ropa, armas. También consigue skins de las armas, digamos que uno tiene un arma normal, pero si uno se consigue un skin le permite cambiar el color. Entrevistador: ¿qué es un skin? No: es como, por ejemplo, digamos que yo tengo una escopeta normal y después uno se puede ganar una escopeta colorida: una escopeta roja, una escopeta verde y así. Entrevistador: ahora, ¿qué se necesita para jugar un videojuego? No: aprender cómo jugarlo. Entrevistador: ¿Qué cosas se necesitan para poder jugar un videojuego? No: saber manejar los controles. Entrevistador: es decir, ¿solo se necesitan los controles? ¿Hay algo más que se necesita? No: creo que no. Entrevistador: Si algún día estas aburrido y piensas jugar algún videojuego, ¿qué usarías para hacerlo? No: Pues de pronto, si hay amigos que están yo puedo ir. Si no, pues, me toca jugar. Porque un día de febrero tenía pensado jugar al free fire, tuve que mirar si había amigos, Pero como no había nadie entonces no jugué. Entrevistador: Paso a paso, o sea, ¿la idea es que tú juegues y vayas aprendiendo hacerlo? o ¿alguien te enseñó?	Saber manejar los controles. aprendí viendo los controles y cómo eran, paso a paso para que uno vaya aprendiendo cómo se manejan los controles, el juego le va diciendo donde hundir para conseguir material: ropa, armas.	Recurso de acceso a las posibilidades de juego, aprendizaje por vía de la experiencia: prueba y error,
4	¿Con quién jugó la primera vez? - ¿Qué sintió? - ¿Le gusto?	No: con mi amigo Ángel. Ese día nos dio por cargarlo y jugamos juntos, normalmente él sabía dónde conseguir las armas y yo sabía cómo manejar los controles. Entrevistador: ¿Á qué jugaron? No: En ese tiempo estaba un juegoito: Uno en modo clásico bermudas y otro en modo clásico puzle, y clasificatorio. para ese uno debía estar nivel 10 para poder jugarlo, pero ahora se debe estar en nivel 13. Ahora en día, hay uno que se llama guerra escuadras, combate a muerte, Free mortal, francotirador, sobrecarga, ráfaga, y también, había otros que los portan y los quitaban: guerra de nieve y otros. Entrevistador: ¿Qué sintió? No: sí, normalmente desde niño, así como cuando ve películas detectives o de la guerra, se piensa cómo tendrías. Pero creo que hicieron el free fire para que los niños no compren armas así es chiquitos, sino en el juego, para que no se descontrolen al comprar las armas reales. Entrevistador: pero ¿cómo te sentías jugando? ¿es tóo feliz o triste? No: bien, si bien.	Con mi amigo Ángel. Ese día nos dio por cargarlo y jugamos juntos, creo que hicieron el free fire para que los niños no compren armas así es chiquitos, sino en el juego, para que no se descontrolen al comprar las armas reales.	El videojuego como posible generador de relaciones interpersonales, simulador de la realidad
5	¿Con quién juega a los videojuegos?	No: Juegos con unos amigos.	Amigos	El videojuego como generador de relaciones interpersonales
6	¿Qué diferencia hay entre jugar solo o acompañado?	No: Solo, es que normalmente uno juega así. Acompañado, es que puedo hablar con el amigo, decirle cosas: para donde ir, puedes cambiar armas o se le puede regalar algo boutique que sirve para curarse. Entrevistador: ¿con quién juegas acompañado? No: juegos con un amigo que se llama igual a mí, pero a veces no viene. Normalmente lo que hacemos es jugar en escuadra y en duo. En duo podemos jugar dos. En escuadra podemos jugar 4. Entrevistador: ¿y cuando está solo? No: uno se puede meter a la partida y se juega individualmente.	Solo, es que normalmente uno juega así, Acompañado, es que puedo hablar con el amigo, decirle cosas: para donde ir, puedes cambiar armas o se le puede regalar algo boutique que sirve para curarse.	Actividad habitual, juego cooperativo

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (NOI)				
SENTIDO POR LOS VIDEOJUEGOS				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Por qué juega a los videojuegos?	No: Cren que para divertirme. Entrevistador: ¿divertirte? No: digamos que un día estoy aburrido, digamos que no tengo ningún juego. Entonces, puedo cargar alguno y así no aburrirme por no saber qué hacer. Si divertirse.	Divertirme, digamos que un día estoy aburrido... Entonces, puedo cargar alguno y así no aburrirme por no saber qué hacer	Objeto/juguete famoso de entretenimiento
2	¿Qué le gusta de los videojuegos? ¿Por qué?	No: Cren que la calidad. Entrevistador: ¿A qué te refieres con eso? No: digamos que usted tiene un juego, hay unas veces en las que usted entra y se sale. Hay otros juegos en los que usted entra y puede jugar normal. Entrevistador: Además de la calidad ¿qué te gusta de los videojuegos? No: creo que no sé, si pensamos en muchos niños puede ser porque les gustan las armas, los disparos y la acción. Entrevistador: ¿te gusta la acción? No: si, me gusta. A veces me gusta la aventura y los juegos de rol.	La calidad... hay unas veces en las que usted entra y se sale. Hay otros juegos en los que usted entra y puede jugar normal, la acción, la aventura y los juegos de rol	Calidad
3	¿Qué no le gusta de los videojuegos? ¿Por qué?	No: de pronto la calidad, porque yo tenía un juego al que me metía y ¡tan! se salía Solo. Entrevistador: ¿En dónde lo jugabas? No: en el celular de mi mamá. Entrevistador: ¿Cómo se llamaba ese juego? No: No lo recuerdo. Aunque es parecido a un jueguito llamado... que es como si hubiera arena y hay muñequito, hay una pantalla. No es como Free Fire, y uno tiene un jugador ahí y con el control lo puede manejar. Entrevistador: Me llama la atención lo que mencionas sobre los controles, explícame un poco sobre eso. No: Ah pues, yo creo que es sobre el manejo, pues si en el juego no existiera los controles no podría uno manejar el personaje. Entrevistador: es decir, ¿los controles sirven para manejar el personaje? No: si. Entrevistador: ¿Se pueden usar para algo más? No: si, también, cuando uno usa los botones es para disparar, saltar, agacharse, curarse, abrir el maletín y cargar más cosas: balas, armas. Normalmente, en la derecha de la parte superior, aparecen las armas. Pero cuando uno cae tiene el puño, así que uno debe ir a las casas para encontrar armas diferentes. Solo que no me sé los nombres, solo sé: Famas, M-16, Hub, M-14, MP-40, la Scar y no recuerdo más. Entrevistador: de todas esas ¿Cuál es la mejor? No: creo que es la M-16. Entrevistador: ¿Por qué? No: porque es un arma que dispara rápido, hace más daño.	Yo tenía un juego al que me metía y ¡tan! se salía Solo, si en el juego no existiera los controles no podría uno manejar el personaje... uno usa los botones es para disparar, saltar, agacharse, curarse, abrir el maletín y cargar más cosas: balas, armas.	Calidad, Recurso de acceso a las posibilidades de juego

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (NOI)				
TIEMPO				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿A qué hora juega a los videojuegos?	<p>No: no, eso no lo sé. Creo que a las tres o cuando mis amigos me dicen si podemos jugar, a veces cuando me aburre juego. Normalmente, no sé a qué hora juego.</p> <p>Entrevistador: si hay una hora en especial ¿Cuál sería?</p> <p>No: las doce del mediodía.</p> <p>Entrevistador: ¿Todos los días?</p> <p>No: no, casi no.</p> <p>Entrevistador: ¿Qué días juegas?</p> <p>No: pues normalmente, jugaba casi todos los días. Pero a veces no, porque el celular es de mi mamá, entonces ella no me dejaba. Ahora, en el mes de febrero o el martes pasado día que íbamos a jugar mi amigo y yo en la mañana. Mamá dijo que solo puedo jugar los sábados en su celular.</p>	<p>Pues normalmente, jugaba casi todos los días. Pero a veces no, porque el celular es de mi mamá, entonces ella no me dejaba, a veces cuando me aburre juego</p>	<p>Autoridad o restricción, objeto/juguete famoso de entretenimiento</p>
2	¿Por cuánto tiempo juega videojuegos al día?	<p>Entrevistador: recuerda que juegas a las 12 del medio día, por cuánto tiempo juegas</p> <p>No: creo que a veces juego... no lo sé, porque a veces en los juegos de una partida de modo clásico y clasificatoria se demora diez minutos. A veces uno pierde o se gana, entonces es cortando los minutos que uno juega.</p> <p>Entrevistador: ¿y si no piensas en el tiempo del juego? Es decir, piensa desde las doce en adelante, ¿Cuánto tiempo jugarías?</p> <p>No: creo que media hora, por lo que pierdo mucho.</p> <p>Entrevistador: ¿y si continúas perdiendo cuanto tiempo acumularías?</p> <p>No: creo que cincuenta minutos o una hora.</p>	<p>Eso no lo sé. Creo que a las tres o cuando mis amigos me dicen si podemos jugar, es cortando los minutos que uno juegue, creo que media hora, por lo que pierdo mucho.</p>	<p>El tiempo como factor relativo para video-jugar</p>
3	¿Alguien le interrumpe cuando juega? ¿Por qué?	<p>No: a veces el celular se paraliza, también, mi amigo que vive cerca me dice que juguemos guerra de escuadras.</p> <p>Entrevistador: ¿crees que alguien va a llegar a decirte que pares de jugar?</p> <p>No: sí, mi madre. Hay veces donde juego mucho y ella me dice que ya me quite, yo le digo que espere un momento y yo hasta que gane o pierda dejo de jugar.</p> <p>Entrevistador: ¿Por qué crees que ella te dice que dejes de jugar?</p> <p>No: eso no lo sé.</p>	<p>Jugaba casi todos los días. Pero a veces no, porque el celular es de mi mamá, entonces ella no me dejaba, mi madre. Hay veces donde juego mucho y ella me dice que ya me quite, yo le digo que espere un momento y yo hasta que gane o pierda dejo de jugar.</p>	<p>Autoridad o restricción</p>
4	¿Ha estado un día o varios sin jugar con los videojuegos? ¿Cómo se ha sentido?	<p>No: cuatro días sin jugar.</p> <p>Entrevistador: ¿el mismo juego?</p> <p>No: sí.</p> <p>Entrevistador: ¿Cómo te has sentido?</p> <p>No: un poco aburrido. Porque a veces juego con mis amigos y otras veces no.</p>	<p>Cuando no juegan: "un poco aburrido. Porque a veces juego con mis amigos y otras veces no".</p>	<p>Objeto/juguete famoso de entretenimiento.</p>
5	¿Tiene horario de juegos?	<p>No: sí, creo que a las ocho de la noche.</p> <p>Entrevistador: ¿Por qué esa hora?</p> <p>No: pues normalmente a esa hora es donde nos vamos yendo.</p>	<p>8 de la noche, pues sí, pero mi mamá a veces no me deja, doce del medio día</p>	<p>Autoridad o restricción</p>
6	¿Quién establece estos horarios?	<p>No: pues sí, pero mi mamá a veces no me deja.</p> <p>Entrevistador: ¿a qué hora tu mamá te puede dejar jugar?</p> <p>No: creo que entre las doce y la una de la tarde.</p>	<p>Pues sí, pero mi mamá a veces no me deja.</p>	<p>Autoridad o restricción</p>

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (NO 1)				
ESPACIO				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Qué pasos realiza usted para conectarse a internet cuando juega con los videojuegos?	<p>No: en el juego, entro y espero unos cuantos segundos. Luego, aparece que debo tocar la pantalla, después cuando voy a meterme aparecen uno anuncios.</p> <p>Entrevistador: ¿Anuncios de qué?</p> <p>No: que están dando un personaje en la ruleta o que están dando animales, armas, carros – de esos no sé si los dan.</p> <p>Entrevistador: ¿y entraste?</p> <p>No: si, en la derecha inferior aparece iniciar. Entonces, si uno quiere jugar algún juego en la parte derecha superior aparece los juegos que uno quiere jugar. También, si uno quiere juega con los amigos o si no juega uno solo.</p> <p>Entrevistador: ¿se necesita internet para jugarlo?</p> <p>No: si. Porque normalmente se necesita estar Online.</p> <p>Entrevistador: ¿Qué es Online?</p> <p>No: creo que es para jugar juntos, es como digamos, algunos juegos no son Online porque no hay internet. Pero, otros si lo son porque hay internet.</p> <p>Entrevistador: ¿Qué pasos realizas para ingresar a internet?</p> <p>No: pues le pongo la clave, le pongo prender el internet y ya.</p> <p>Entrevistador: ¿Poner la clave en el modem o en el celular?</p> <p>No. En el celular.</p> <p>Entrevistador: ¿has intentado jugar Free Fire en otro dispositivo?</p> <p>No: lo he jugado en mi celular, pero es muy viejito, pues era de mi papa y él me lo regaló.</p>	<p>En el juego, entro y espero unos cuantos segundos. Luego, aparece que debo tocar la pantalla, después cuando voy a meterme aparecen uno anuncios, en la derecha inferior aparece iniciar. Entonces, si uno quiere jugar algún juego en la parte derecha superior aparece los juegos que uno quiere jugar, estar Online...creo que es para jugar juntos, es como digamos, algunos juegos no son Online porque no hay internet. Pero, otros si lo son porque hay internet</p>	Aprendizaje por via de la experiencia, Internet como medio facilitador para video-jugar
2	¿Alguien más se puede conectar? ¿En qué lugar juega con los videojuegos?	No: si, por el internet. Porque así puede jugar.	Por el internet. Porque así puede jugar.	Internet como medio facilitador para video-jugar
3	¿En qué lugar juega con los videojuegos?	<p>No: fuego en mi casa o afuera en el antejardín de la casa de mi amigo Samuel.</p> <p>Entrevistador: ¿Por qué decides jugar allá?</p> <p>No: pues para ir hablando, porque a veces, probablemente uno habla y a veces suena un sonido todo molesto, como un chillido. Eso pasó en el celular de mi hermana y yo le dije que lo pusieramos sobre el piso y eso funcionaba. Yo creo que eso pasó porque teníamos el micrófono prendido.</p> <p>Entrevistador: ¿Qué otros lugares prefieres para jugar?</p> <p>No: normalmente, yo juego en la casa de Sebastián y en mi casa.</p> <p>Entrevistador: ¿Qué lugar de tu casa?</p> <p>No: en la sala justo en el sillón.</p>	En mi casa... en la sala justo en el sillón. Porque me parece cómodo.	Atributo a los escenarios de juego
4	¿Por qué elige este lugar para jugar con los videojuegos?	<p>No: porque me parece cómodo.</p> <p>Entrevistador: ¿cómo así, te acuestas o sentado?</p> <p>No: me acuesto, a veces me quedo sentado.</p>	En mi casa... en la sala justo en el sillón. Porque me parece cómodo.	Atributo a los escenarios de juego

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (NOI)				
TIPO DE VIDEOJUEGOS				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Cuáles son los videojuegos que más le gustan? ¿Por qué?	<p>No: pues tengo dos: el Free Fire y otro jueguito que es de una patineta.</p> <p>Entrevistador: ¿Qué debes hacer en ese juego?</p> <p>No: uno se mete y va cargando, cuando toco la pantalla eso le dice a uno como debe manejar. Si uno hace así (mueve su cuerpo a la izquierda junto con el celular en sus manos), entonces el muñeco hace como cuando uno va con la patineta, uno salta y vuelve y se mete. Entonces uno puede manejar así (mueve sus manos a la izquierda con el celular en sus manos) y así (el repite la acción anterior, pero cambia su lateralidad, es decir, hacia la derecha).</p> <p>Entrevistador: ¿lo puedes mover de izquierda a derecha, cierto. ¿Puedes hacer que el jugador suba y baje?</p> <p>No: No, cuando a veces hay túneles, uno le da hacia la derecha y el va así. Pero como puede girar a la derecha y el muñeco va volteando (apretando el círculo de la pantalla del celular).</p> <p>Entrevistador: ¿Se cae?</p> <p>No: no.</p> <p>Entrevistador: ¿por qué te gusta ese juego?</p> <p>No: pues creo que por... apenas lo cargué, bueno mi hermana lo cargó y yo le dije que quería uno de los dos, pues ella tenía otro. Entonces, yo le dije que me lo diera ya a mí, porque me gustaba ese jueguito por el giro ese que hacía (él se mueve hacia los lados).</p>	<p>El Free Fire y otro jueguito que es de una patineta, pues creo que... yo le dije que me lo diera ya a mí, porque me gustaba ese jueguito por el giro ese que hacía, cuando toco la pantalla eso le dice a uno como debe manejar.</p>	<p>Objeto/juguete famoso de entretenimiento, Recurso de acceso a las posibilidades de juego, Aprendizaje por vía de la experiencia</p>
2	¿Dónde trata el videojuego que más le gusta?	No: Es free Fire, trata de acción y de hacer disparos a otros muñecos.	Toda de acción, hacer disparos a otros muñecos	Acción
3	¿Cuáles son los videojuegos que menos le gustan? ¿Por qué?	<p>No: a veces yo cargo algunos juegos, pero después me voy aburriendo.</p> <p>Entrevistador: ¿cuáles son?</p> <p>No: es que cuando tenía mi celular, tenía ese juego de Clash Royale que uno tiene que ir consiguiendo castillos de arena y también va consiguiendo cargos del cofre, toca esperar horas. A veces días o lo que se demore el cofre. Estaba el primero de todos que es el cofre de madera, cuando uno comienza y este se demora normalmente algunos segundos, porque es el más malo de todos. Antes, en el Clash Royale aparecían unas misiones y unas cosas que uno tenía que esperar, y le daban un cofre. Pero ahora, tenía que conseguir misiones y a veces dan unas medallitas que uno si consigue (ciento quince) le daban un cofre mágico. Después, el cofre gigante que era de madera, pero grande. También, está el cofre de rayo que salió hace poquito, a ese le aparecían cuatro cartas. Si uno no quería la carta, le aparecía un rayo y uno le tocaba elegir otras cartas hasta poderlas tocar, solo se podía tocar cuatro veces, si no ya después... (se queda en silencio).</p> <p>Entrevistador: ¿hay otros videojuegos que no te gusten a parte de ese?</p> <p>No: es un Minecraft, que es un master craft. A mí me gustaba, pero con el tiempo me aburrí.</p> <p>Entrevistador: ¿Por qué?</p> <p>No: debe ser, por que, a veces con ese jueguito que también era Online uno jugaba con los amiguitos. Pero, a veces no jugaba con ellos, así que me aburría un poquito. Lo que me aburría más, era que para ponerse en modo creativo que significa tener todo lo que sea. Me tenía que salir del juego; me tenía en una cosa que aparecía como un lápiz, y me tenía en modo creativo.</p>	<p>Después me voy aburriendo, cuando uno comienza y este se demora normalmente algunos segundos,</p>	<p>videojuegos sosos</p>
4	¿Qué otros videojuegos, juego de vez en cuando?	<p>No: el de una patineta.</p> <p>Entrevistador: ¿recuerdas su nombre?</p> <p>No: no, no lo recuerdo.</p>		
5	¿Cuáles videojuegos aconsejaría para que sus amigos jueguen? ¿Por qué?	<p>No: lo que le guste, ya sea juegos de aventura, así, juegos normales como de acción, pues si a él le gustara uno de esos puede ser, creo que el de Free Fire. Si fuera de aventura, sería uno llamado Clans Of Clans que es casi Clash Royale. Pero diferente porque uno tiene como una isleta, un mapa y elixir que se usa para lanzar las cartas, si uno no tiene suficiente elixir no las puede lanzar. Normalmente, el último elixir es diez, pues hay cartas que son de cinco de uno. Había una carta de uno, pero la cambiaron a dos.</p> <p>Entrevistador: si algún niño se te acerca y te dice ¿Por qué me recomiendes Clash Royale?, ¿Tu qué le dirías?</p> <p>No: debe ser por lo que a él le gusta, el tipo de juego.</p> <p>Entrevistador: si a ese niño le gustara un juego de deportes ¿Cuál sería?</p> <p>No: a veces cuando pone juegos de fútbol aparece en la pantalla para ir jugando. Yo le recomendaría el de 2019, aunque es un poquito complicado de ganar si se puede jugar.</p> <p>Entrevistador: ¿recuerdas el nombre de ese videojuego?</p> <p>No: sé que había uno que es FIFA 2019, aunque no sé si ha salido FIFA 2020.</p> <p>Entrevistador: ¿Dónde lo puede encontrar?</p> <p>No. Puede escribir juegos de fútbol y le aparece. Hay uno que son malos y otros que son buenos, la diferencia de todos los juegos es la parte de cómo se hace. Normalmente, hay un jueguito que es de fútbol, pero es como cuando se mete al fútbol profesional va subiendo de nivel en nivel. Pero hay otros que permite escoger: FIFA, campeonato, Versus y así.</p>	<p>Lo que le guste, debe ser por lo que a él le guste</p>	<p>Cuestión de gustos y de recursos</p>

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (NO1)				
APRENDIZAJE CON EL VIDEOJUEGO				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Por qué decide jugar con los videojuegos?	No, porque me gusta la acción.	Porque me gusta la acción.	Acción
2	¿Se emociona al jugar con el videojuego? ¿En qué momento?	<p>No, a veces sí, a veces no.</p> <p>Entrevistador: ¿Por qué?</p> <p>No, a veces cuando se está en clasificatoria, que es la más difícil de todas, porque uno lo juega Online y aparecen reales. Cuando se gana a veces, que es difícil de ganar, las personas pueden ser malas o buenas jugando. O a veces, los Hackers que hackean esos juegos, normalmente son malos y uno los denuncia. Creo que fueron tres niños que lo crearon, no sé si son adultos o si todavía son niños, pero ellos vienen a mirar cómo se debe hackear. Eso es como por ejemplo cuando hay una casa, entonces usted como no es hacker debe pasar por la ventana o por la puerta. Pero cuando uno es hacker puede atravesar la pared.</p> <p>Entrevistador: ¿cuándo estás jugando sientes alegría?</p> <p>No, cuando llego al top dos en clasificatoria, porque en clasificatoria hay puntos y en los puntos si está de virtualmente para abajo uno pierde, pero si está de virtualmente para arriba gana puntos. Entonces, uno tiene unos tipos de rango, normalmente cuando uno comienza es bronce, después está plata, después está oro que es el rango donde estoy yo. También, está platino, diamante, heroico y gran maestro; donde creo que el que esté en gran maestro debe ser el pro.</p> <p>Normalmente, dicen que Donato quien supuestamente le jugó Free Fire es el jugador más pro de todos.</p> <p>Entrevistador: ¿Qué significa eso de pro?</p> <p>No, significa el más bueno de todos.</p> <p>Entrevistador: ¿al estar en oro no es bueno?</p> <p>No, pues sí, normalmente si uno sabe jugar uno debe ser bueno. En oro, uno puede ser bueno como también malo. Pero creo que a veces las cosas pueden ser así: aparece bronce uno, después que bronce dos y después se pasa a plata o si no es bronce uno, dos, tres y hasta bronce cuatro. Para pasar a plata y sigue plata uno, dos, tres y plata cuatro... creo que es así. Pero al estar en oro, que de ese sí sé, uno está en oro uno, dos, tres y cuatro. Después se sigue con platino uno, dos, tres y cuatro. Luego platino uno, dos, tres y cuatro, ya hasta gran maestro.</p> <p>Entrevistador: ¿Cuándo no se emociona al jugar?</p> <p>No, normalmente cuando yo bajo y me matan, pues se pierden puntos.</p> <p>Entrevistador: ¿baja? ¿A qué se refiere con eso?</p> <p>No, lo que pasa es que cuando se empieza la partida, uno aparece en un avión. Entonces uno baja en una patineta y uno baja hasta la tierra, y uno consigue armas. Lo más maluco es perder en clasificatoria, por lo que le bajan puntos. Si uno es bronce piensan que es malo, bueno, mal jugador. Entonces, si uno ve al quien que está en gran maestro, viene siendo ¡bueno sí!</p> <p>Entrevistador: si un día eres gran maestro, y de un momento a otro, bajas a bronce, ¿qué sentirías?</p> <p>No, al menos, eso no se sí pasa. Si pasa puede ser cuando uno está en las más altas estaciones o en una nueva temporada. Porque cuando aparece una nueva, a uno lo bajan de rango.</p> <p>Entrevistador: ¿Cómo te sentiste?</p> <p>No, pues eso es normal, eso sucede ahí en el juego, pero uno se siente un poquito mal. Porque recuerdo que antes cuando no estaba la cuarta o quinta temporada, yo había llegado a platino uno. Cuando un día que jugaba, ahí aparecía que me habían bajado a platino. Así que un amigo me había dicho que eso pasó porque había empezado una nueva temporada y yo no lo sabía porque era nuevo en el juego.</p> <p>Entrevistador: ¿Quién te lo dijo?</p> <p>No, mi amigo Samuel.</p>	<p>Cuando se gana, cuando llego al top dos en clasificatoria, el que esté en gran maestro debe ser el pro... significa el más bueno de todos.</p>	Satisfacción por el logro
3	¿Qué opina de las personas que no juegan a los videojuegos?	<p>No, yo creo que sería bien, porque no se distraería mucho con el juego, porque uno se distrae mucho y a veces no se juega con los amigos.</p> <p>Entrevistador: y yo que no juego ¿qué opina de mí?</p> <p>No, está bien, porque usted puede decir si quiere jugar o no. Aunque si usted lo quiere, lo puede descargar.</p> <p>Entrevistador: ¿Dónde lo puede descargar?</p> <p>No, en Aplicación Play Store, ahí aparecen muchos tipos de juegos. A veces, uno tiene un jueguito y en ese aparecen propagandas de juegos de aventuras y eso, a lo último del sídeo dice si uno lo quiere descargar o no, apareciéndole un video para saber si le gustó o no, y si no se sigue jugando con el videojuego que se tenía.</p>	<p>Yo creo que sería bien, porque no se distraería mucho con el juego, porque uno se distrae mucho... porque usted puede decir si quiere jugar o no</p>	Cuestión de gustos e intereses

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (NO1)				
RUTINAS				
N°	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORIA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿A qué hora sale del colegio?	No: a la una de la tarde.	En la tarde	Horario definido
2	¿Cuándo llega a su casa qué es lo primero que hace	No: dejo la maleta en su lugar, me cambio y almuerzo.	Dejo la maleta en su lugar	Los deberes como condicionantes para video-jugar
3	¿Cuándo almuerza o come algo?	No: hay veces que almuerzo a penas llego del colegio o a las dos de la tarde.	A las dos de la tarde.	Horario definido
4	¿En qué momento realiza las tareas o trabajos que dejan del colegio?	No: luego de almorzar, descanso un ratico y hago las tareas.	Hago las tareas	Los deberes como condicionantes para video-jugar
5	¿Cuándo comienza a jugar con los videojuegos?	No: Si alcanzo a hacer todas las tareas puedo jugar, creo que a las seis de la	Si alcanzo a hacer todas las tareas puedo jugar	Los deberes como condicionantes para video-jugar
6	¿Todos los días juega con los videojuegos?	No: Siempre que no tengas tareas o las haga puedo jugar un ratico.	Siempre que no tenga tareas	Los deberes como condicionantes para video-jugar
7	¿Hay días que no puede jugar con los videojuegos? - ¿Cuándo no puede jugar que otra actividad realizas?	No: el día que no haga tareas o ayude a mi mama y papá no puedo jugar. Si no puedo jugar con eso miro si me dejan salir a jugar con mis amigos o veo televisión	El día que no tenga tareas o las haga puedo jugar un ratico; si me dejan salir a jugar con mis amigo.	Los deberes como condicionantes para video-jugar, Actividades sociales de entretenimiento
8	¿A qué hora inicia y termina de jugar con los videojuegos?	No: a las seis de la tarde si termino mis tareas, yo creo que termino de jugar a las 9 de la noche.	a las seis de la tarde si termino mis tareas	Los deberes como condicionantes para video-jugar
9	¿A qué hora se va a dormir?	No: yo creo que, normalmente a las nueve o diez de la noche.	Nueve o diez de la noche	Horario definido
10	¿Tiene que hacer alguna actividad/acción/hecho antes de irse a dormir?	No: normalmente, creo que lo que siempre hago es dejar la maleta lista del colegio para el otro día, comemos y ya.	Dejar la maleta lista del colegio para el otro día	Los deberes como condicionantes para video-jugar

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (NOI)				
REGLAS				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORIA INICIAL	CATEGORIA EMERGENTE
1	¿Tienes reglas para que puedas jugar con los videojuegos?	<p>No: Normalmente uno tiene reglas, como no hackear porque si uno lo hace le quitan la cuenta. Digamos que uno esta en heroico o en platino, y creo que platino es la mitad de todos. Entonces, digamos que uno hackea cosas que hay en juego, porque mi amigo Samuel es hacker.</p> <p>Entrevistador: ¿él es hacker?</p> <p>No: si, yo si le creo porque un día cuando el vino y lo conocí, me di cuenta de que él estaba jugando un jueguito y él estaba en nivel sesenta, y después apareció que él ya lo había hackeado.</p> <p>Entrevistador: ¿Cómo te diste cuenta de que él lo hackeo?</p> <p>No: porque él estaba en sesenta y después pasó, creo que a doscientos cincuenta de nivel. Porque él todavía no había ganado y de la nada pasó a otro nivel.</p>	Normalmente uno tiene reglas, como no hackear porque si uno lo hace le quitan la cuenta.	Autoridad o restricción
2	¿Quién creo esas reglas?	<p>No: eso no lo sé, pero pueden ser los creadores. Porque todos los jugadores en cualquier juego que sea no les gustan los hackers porque si uno es un hacker y está en bronce y lo pasa a gran maestro, también cuando se hacen trampas en los juegos, ellos saben algunos cogidos entonces ellos los ponen. Como también, como lo sabe todo mundo en Minecraft hay uno que se llama "KILL" y le pone el nombre de alguien, lo mata. Aunque si uno pone esa palabra se puede matar uno mismo.</p> <p>Entrevistador: te imaginas a los creadores ¿Quiénes pueden ser?</p> <p>No: pues yo vi un video y mostraba que tres niños eran los creadores de eso juego.</p> <p>Entrevistador: ¿Dónde viste ese video?</p> <p>No: estábamos en la casa, entramos a YouTube y quien sabe más... Entonces cuando apareció y mostraba que los creadores eran tres niños.</p>	Eso no lo sé, pero pueden ser los creadores. Porque todos los jugadores en cualquier juego que sea no les gustan los hackers	Autoridad o restricción
3	¿Qué opina de esas reglas?	<p>No: de no ser hacker yo opino que eso debe ser muy bueno, porque si uno está jugando y uno tiene armas y el otro no. A veces, hay unas que tienen técnicas y otras que no, hay dos que no la tienen. Entonces, como uno es hacker y ve al contrario y le dispara porque se ve que tiene arma y está distraído. Así que uno le sigue disparando y lo que pasa es que el otro tiene el hacks de traspasar la pared de una casa. Entonces, si uno está a punto de matarlo y ¡tan! Él traspasa la pared uno ya no le puede disparar porque todo queda en la pared.</p>	Hay unas que tienen técnicas	Aprendizaje con los videojuegos
4	¿Cuales de esas reglas considera importante y cual no? ¿Por qué?	<p>No: eso no lo sé, no sé si hay más reglas importantes.</p> <p>Entrevistador: ¿crees que alguien más comparte esa regla de no ser hacker, así como tú?</p> <p>No: pues Samuel, porque él aprendió a hacker Free Fire y al hacerlo le quitan la cuenta. Digamos que yo tengo la cuenta guardada y la hackeo, me la quitan. O sea, la cuenta es el nombre de uno, entonces si hackeo me borran el nombre y tendria que volver a hacerlo.</p>	No sé si hay más reglas importantes.	Autoridad o restricción
5	¿Cumples a cabalidad estas reglas? ¿Por qué?	No: si, porque yo no sé cómo hackear.	Si, porque yo no sé cómo hackear.	Autoridad o restricción
6	¿Qué pasa si algún día no cumples estas reglas?	No: si me convierto en hacker y no cumplo esa regla de pronto me borran la cuenta, aunque hackee todas las veces que quiera me borran la cuenta igualmente.	Si me convierto en hacker me borran la cuenta	Autoridad o restricción
7	¿Cuándo juega con alguien más a los videojuegos, entre ustedes han creado reglas para el juego?	No: si, otras de más. Por ejemplo, ayudar a mi amigo cuando está a punto de morir. Los reportes, eso es cuando hay trampa, eso es como reportar un hacker que nos mata, uno le pone trampa, porque él lo está haciendo. Eso sucede cuando hay un amigo y el hacker lo encierra para siempre y eso es una ayuda innecesaria. Aunque existen tres más para reportar, pero no las recuerdo.	Ayudar a mi amigo cuando está a punto de morir.	Juego cooperativo
8	¿Considera importante crear reglas para jugar los videojuegos?	No: yo creo que no, pues pueden llegar a ser innecesarias como pueden ser necesarias.	Como crear una regla de ayuda (al ser atacados)	Juego cooperativo
9	¿Has creado reglas con las personas cuando juegas online?	No: no ninguna regla.	No: no ninguna regla.	Ausencia de reglas

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (NOI)				
NEGOCIACIÓN CON LOS ADULTOS				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Alguna vez le han prohibido jugar con los videojuegos? ¿Por qué?	No: no, eso no sucedería. Entrevistador: ¿de tu papa y tu mamá quien te lo prohibiría? No: yo creo que mi papa, porque juego mucho. Digamos que cuando él necesita algo y estoy jugando, yo le digo que espere, pero él quiere que todo sea ya mismo. Pero eso es muy difícil, porque cuando él quiere yo no puedo pasar el juego porque es online y tendría que pasar a todos los jugadores y eso no se puede. Así que me toca quedarme, en el juego, escondido.	Yo creo que mi papá	Autoridad o restricción
2	¿Qué tipo de acuerdo hacen los adultos con usted, si le llegan a prohibir que juegue con los videojuegos?	No: si él me dice que deje jugar, yo creo que para hacerlo otra vez tendría que ayudarlo más a lo que él necesita. Entrevistador: ¿Qué necesita él? No: pues como él es un técnico, necesita ayuda arreglando televisores o cuando necesita soldar algo, él siempre debe tener ayuda para hacer el trabajo que está haciendo.	Tendría que ayudarlo más a lo que él necesita	Los deberes como condicionantes para vide-jugar
3	¿En alguna ocasión les ha propuesto a los adultos una negociación para que lo dejen jugar con los videojuegos?	No: si, ayúdame en lo que necesite.	Ayudarme en lo que necesite.	Los deberes como condicionantes para vide-jugar
4	¿Qué crees que piensan sus padres o cuidadores sobre que juegue con los videojuegos?	No: de pronto piensan que estoy jugando con una cosa rara o que estoy jugando mucho y me puedo dañar la mente. Porque, recuerdo que mi mamá vio un video que decía algo sobre Fornite, donde una mamá le pedía al niño que ayudara en algo y él decía que luego. Hasta que en una parte le dice compre algo y el niño le dice que vaya usted. Pero yo, normalmente, termino y voy a hacer lo que ella me dice. También, que hay unos síntomas como la agresividad, no recuerdo más, aunque son siete. Entrevistador: ¿tu mamá que piensa de los videojuegos? No: ella dice, creo que cuando estaba jugando free fire y uno juega muestra si uno quiere jugar con más gente o con robots que son jugadores puestos por el juego. A veces, unos jugadores dicen groserías como otros que no cuando uno se mete en escuadra. Pero a mí hasta el momento solo me han aparecido dos o tres. Entrevistador: ¿ella los ha escuchado? No: si, porque uno necesita el audio un poco fuerte, porque uno puede escuchar los pasos de alguien cuando lo encuentran a uno y lo pueden hasta matar. Entrevistador: ¿Qué te dijo tu mamá? No: me dijo que lo apague o que quite el audio.	De pronto piensa que estoy jugando con una cosa rara, que me puedo dañar la mente. También, que hay unos síntomas como la agresividad	Nociones parentales sobre los videojuegos

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (NOI)				
RELACION CON LOS ADULTOS Y PARES				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Ha hecho amigos jugando con los videojuegos?	No: si. Entrevistador: ¿Cuáles? No: un amigo que en el juego se llama Martin. Él es un amigo del Free Fire, pero no en la vida real. Entrevistador: ¿Cómo así que él es tu amigo en el juego y no en la vida real? No: o sea, Samuel y yo somos amigos en la vida real y amigos en Free Fire. O sea, digamos que yo tengo un amigo, pero solo nos conocemos por el Free Fire, pero no en la vida real. Si es de la vida real, es porque estoy jugando juntos, al lado mío. Entrevistador: ¿Entonces los amigos de Free Fire son los que están al lado tuyo? No: no, son los que están en otras partes, lugares lejos, así.	un amigo que en el juego se llama Martin. Él es un amigo del Free Fire	Ellos videojuegos como posible generador de relaciones interpersonales
2	¿Es posible tener amigos gracias a los videojuegos?	No: yo tenía un amigo, Martin, pero no nos seguimos invitando y tampoco lo volvimos a ver. Aunque un día le mande una invitación al clan, pero no la aceptó. Entrevistador: ¿qué es el clan? No: es cuando aparece buscar los amigos que ya se tienen o unos nuevos. Lo que uno tiene pueden ser tres o cuatro, entonces lo que se hace es entrar al clan para ver si están conectados o no. Entrevistador: ¿son ellos tus amigos? No: si, porque hablamos mucho y nos vamos conociendo. Entrevistador: ¿hablan de Free Fire? No: hablamos de lugares o como caminar juntos por el juego. Entrevistador: ¿han hablado de la escuela u otros temas? No: no, solo hablamos del juego: ubicaciones o armas buenas. Entrevistador: ¿Cuántas personas puede haber en un clan? No: pueden ser pocas o muchas, unas ciento treinta porque tengo cien o doscientos amigos más o menos.	El clan como grupo de amigos No: es cuando aparece buscar los amigos que ya se tienen o unos nuevos	El videojuego como posible generador de relaciones interpersonales
3	¿Alguien de su casa le acompaña cuando juega a los videojuegos?	No: cuando juego lo hago solo. Porque mi hermana (Isabella) a veces juega, pero no lo hace tanto como yo porque puede que no le guste o no sé.	cundo juego lo hago solo. Porque mi hermana (Isabella) a veces juega, pero no lo hace tanto como yo porque puede que no le guste o no sé.	Cuestión de gustos e intereses
4	¿Juega a los videojuegos con sus padres o cuidador?	No: no.	No	Juego sin presencia de los padre/cuidadores.
5	¿Qué piensan sus papas o cuidador cuando juegas con los videojuegos?	No: pues como le dije mi mamá piensa que me puede dañar la mente.	me puede dañar la mente.	Nociones parentales sobre los videojuegos

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (NO2)				
INICIO CON LOS VIDEOJUEGOS. FORMA DE APRENDIZAJE Y RELACIONES				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Cuándo fue la primera vez que jugó a los videojuegos?	No2: hace un año empecé a jugar con los videojuegos, pero en el celular. Jugué a un juego parecido a Fines y Fer, pero era sobre Perry el Omitamínico. Entrevistador: ¿Qué temis que hacer en ese juego? No2: temía que escapar del malvado ese (Dr. Heinz) y ya no recuerdo más.	Hace un año empecé a jugar con los videojuegos.	Etna inicial de juego
2	¿Quién le dio el videojuego? ¿Por qué?	No2: nadie, yo lo instalé porque estaba gratis. Entrevistador: ¿Dónde lo descargó? No2: de la play store. Entrevistador: ¿Por qué lo instaló? No2: porque me llamó la atención. Entrevistador: ¿Qué tenía ese videojuego que te llamó la atención? No2: Que tenía que escapar y seleccionar personajes.	Nadie, yo lo instalé porque estaba gratis.	Aprendizaje por vía de la experiencia.
3	¿Cómo aprendió a jugar a los videojuegos? - ¿Cómo se aprende a jugar? - ¿Qué necesita para jugar un videojuego?	No2: no sé, al principio no sabía jugar. Pero cuando ya lo entendía, más o menos, pues aprendí a jugar. Entrevistador: ¿Eso cómo es posible? No2: practicando. Entrevistador: ¿Qué se necesita para practicar? No2: jugar. Si, claro, si usted quiere practicar un juego y no va a jugar, no está haciendo nada. Entrevistador: ¿Cómo me enseñarías a jugar? No2: le explicaría, pasándole el control. Si es un juego de carros, le explicaría como se desacelera o acelera. Entrevistador: entonces, depende el juego? No2: si, porque si vamos a jugar GTA 5. Así como le estaba diciendo le pasaba el control, le explico para qué sirve cada botón para que aprenda a jugar. Entrevistador: ¿Qué necesita para jugar un videojuego? No2: un control del Xbox, el Xbox, el juego, el televisor. Entrevistador: ¿Todo eso para qué? No2: por ejemplo, el televisor para ver todo lo que Xbox está mostrando.	Al principio no sabía jugar. Pero cuando ya lo entendía, más o menos, pues aprendí a jugar... practicando, pasándole el control. Si es un juego de carros, le explicaría como se desacelera o acelera. Así como le estaba diciendo le pasaba el control, le explico para qué sirve cada botón para que aprenda a jugar, un control del Xbox, el Xbox, el juego, el televisor.	Aprendizaje por vía de la experiencia, aprendizaje por vía de la experiencia; Recurso de acceso a las posibilidades de juego
4	¿Con quién jugó la primera vez? - ¿Qué sintió? - ¿Le gusta?	No2: jugué solo y me sentí feliz. Entrevistador: ¿te gustó? No2: si, me parecían chévere.	Jugué solo y me sentí feliz... si, me parecían chévere.	Actividad habitual
5	¿Con quién juega a los videojuegos?	No2: se puede jugar con gente de casi todo el mundo. Entrevistador: ¿juegas con todos ellos? No2: de vez en cuando. Entrevistador: ¿Con quién juegas? No2: la mayoría de las veces juego individual para hacer las misiones. Entrevistador: ¿Por qué? No2: porque hay misiones muy chévere. Como que hubo una, donde tenía que coger una avioneta y debía perseguir el Avión de Jumbo. En ese avión había unos militares, entonces debía entrar por una puerta que los militares abrían y yo debía entrar la avioneta sin que ellos me quemaran. Entonces, tenía que matar a todos los militares y tratar que los carros de los militares no me dieran a mí. También, matar al que conducía el avión, mientras se caía yo tenía que salir corriendo para saltar con el paracaídas puesto. Entrevistador: ¿qué es un avión de Jumbo? No2: en el juego hay un avión que se llama así. Entrevistador: ¿Cómo lo sabes? No2: porque en el juego lo dice: "persigue el avión de Jumbo". Eso aparece como para explicarle, como que le toca leer, en un letrero. Entrevistador: ¿Qué es mejor, jugar solo o acompañado? No2: a veces jugar solo o a veces jugar acompañado. Entrevistador: ¿cuál es la diferencia? No2: a veces juego con un amigo, por ejemplo, al FIFA o si hay un juego en parejas nos pasamos el control. Entrevistador: ¿crees que depende del juego? No2: si, porque es más chévere.	Se puede jugar con gente de casi todo el mundo; la mayoría de las veces juego individual, porque hay misiones muy chévere. Como que hubo una, donde tenía que coger una avioneta y debía perseguir el Avión de Jumbo... en el juego hay un avión que se llama así. Entrevistador: ¿Cómo lo sabes? - porque en el juego lo dice: "persigue el avión de Jumbo". Eso aparece como para explicarle, como que le toca leer, en un letrero.	El videojuego como posible generador de relaciones interpersonales; Actividad habitual; aprendizaje por vía de la experiencia
6	¿Qué diferencia hay entre jugar solo o acompañado?	Entrevistador: ¿Qué es mejor, jugar solo o acompañado? No2: a veces jugar solo o a veces jugar acompañado. Entrevistador: ¿cuál es la diferencia? No2: a veces juego con un amigo, por ejemplo, al FIFA o si hay un juego en parejas nos pasamos el control. Entrevistador: ¿crees que depende del juego? No2: si, porque es más chévere. Entrevistador: ¿Qué es mejor entonces, jugar solo o acompañado? No2: jugar solo, porque no tengo a nadie cerca diciéndome qué tengo que hacer en el juego. Como, por ejemplo, si hay alguien jugando y yo no puedo es muy malo hacer lo que él diga. Entrevistador: ¿Por qué? No2: porque es muy malo que él me diga que debo de hacer en el juego. Entrevistador: ¿Entonces, te gusta hacer? No2: me gusta que cada uno juegue como quiera, sin que nadie le diga algo que deba hacer. Entrevistador: ¿por qué? No2: es que a veces esas personas se pomen muy estresadas y yo me estreso muy fácil. Entrevistador: ¿Qué les dices cuando te estresas? No2: nada, solo les digo que no manden y que jueguen normal, donde nos invitamos a jugar sin que nadie mande. Entrevistador: ¿a quién invitas? No2: a un niño de la esquina, de la otra cuadra, uno de la última cuadra y otro niño más. Entrevistador: ¿Los comoces? No2: si, los comeco. Entrevistador: ¿has invitado alguna que no conozcas? No2: no, la verdad no. Entrevistador: ¿a las que comoces qué les invitas a jugar? No2: ese de Lucha libre o FIFA.	Si hay un juego en parejas nos pasamos el control me gusta que cada uno juegue como quiera, sin que nadie le diga algo que deba hacer.	Autonomía para video-jugar

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (NO2)				
SENTIDO POR LOS VIDEOJUEGOS				
N°	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Por qué juega a los videojuegos?	No2: porque me empezaron a gustar.	empezaron a gustar.	Aprendizaje por vía de la experiencia
2	¿Qué le gusta de los videojuegos? ¿Por qué?	No2: que interpretan la vida real. Entrevistador: ¿Por qué la interpretan? No2: por ejemplo, como ese juego de GTA 5, es como si esa persona estuviera trabajando, pero haciendo misiones. Así como la de ir por el avión de Jumbo, solo que, en vez de ser verde, ese avión es azul con blanco. Entrevistador: ¿en este caso, ¿cuál es el trabajo del personaje? No2: de ayudante, le debe ayudar a un hacker que roba bancos y de más. Entonces, el personaje debe ayudarlo para que le paguen. Entrevistador: Entonces, ¿recibe dinero luego de hacer las misiones? No2: sí. Entrevistador: ¿esas misiones son peligrosas? No2: algunas, como la misión del avión jumbo. En esa me demoré como una hora tratando de hacerla. Entrevistador: ¿Por qué te moraste tanto? No2: porque no podía meter la avioneta al avión Jumbo, no podía meterlo bien. Entrevistador: ¿Por qué no podías meter bien el avión? No2: porque era muy difícil. Además, me estaban disparando los militares y no me gusta manejar ese avión porque es muy difícil. Y a veces, me aparecía que le diera al botón de la X cuando estaba cerca del avión Jumbo y eso me aparecía como si yo hubiera entrado. Entrevistador: ¿para qué le dabas al botón X? No2: Cuando se está muy cerca de terminar la misión o a un punto cerca, aparece el botón X para ayudarlo a ingresar el avión y completar la misión.	que interpretan la vida real, como ese juego de GTA 5, es como si esa persona estuviera trabajando, pero haciendo misiones	Simulador de la realidad
3	¿Qué no le gusta de los videojuegos? ¿Por qué?	No2: hay algunos que no entiendo. Entrevistador: ¿Cuales? No2: como los de cartas. Entrevistador: ¿esos dónde los vemos? No2: en los computadores. Entrevistador: ¿Sabes cómo se llaman esos juegos? No2: no, no lo sé. Porque yo no me meto a esos. Entrevistador: ¿Qué otro videojuego no entiendes? No2: el de Alien, es un juego de matar monstruos o algo así. Entonces, es muy raro, hasta me parecía muy extraño. Yo lo tenía instalado en el Xbox, pero lo borré. Entrevistador: ¿Qué pasó con ese juego? No2: no lo entendía y no me gustó. Entonces, lo borré. Entrevistador: ¿cómo lo hiciste? No2: toqué dos veces la opción de cambiar a primera persona y me dio la opción de borrarlo. Entrevistador: ¿de dónde sacaste ese juego? No2: de Microsoft, la tienda de Xbox donde se instalan juegos. Entrevistador: ¿puedes tener más juegos? No2: sí y gratis. Algunos como fortnite, en ese hay que matarse entre todos y uno puede construir y crear sus propias cosas en el modo creativo.	Hay algunos que no entiendo, como el de las cartas... El de Alien es un juego para matar monstruos... es muy raro, no lo entendía y no me gustó	Videojuegos sosos

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (NO2)				
TIEMPO				
N°	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿A qué hora juega a los videojuegos?	No2: a veces a las ocho de la mañana cuando me baño, paso un rato, como a las nueve de la mañana juego y almuerzo a la una de la tarde. Así que lo apago y a las tres de la tarde juego de nuevo. Entrevistador: ¿En qué día de la semana juegas? No2: entre semana o un fin de semana. Aunque hace dos días no jugué porque tenía muchas tareas.	Veces a las ocho de la mañana cuando me baño; Aunque hace dos días no jugué porque tenía muchas tareas.	El tiempo como factor relativo para video-jugar; deberes como condicionante para videojugar
2	¿Por cuánto tiempo juega videojuegos al día?	No2: no sé por cuánto tiempo. Aunque los días que no me dejan tareas puedo jugar todo el día. A veces me aburro, así que salgo de la casa a jugar con mis amigos o a que me lleven a la piscina del conjunto.	No sé por cuánto tiempo.	El tiempo factor relativo para video-jugar
3	¿Alguien le interrumpe cuando juega? ¿Por qué?	No2: la verdad no hay quien me interrumpa.	No hay quien me interrumpa	Ausencia de padres/cuidadores
4	¿Ha estado un día o varios sin jugar con los videojuegos? ¿Cómo se ha sentido?	No2: fueron dos días sin jugar en el Xbox y cuando viajé a Bogotá que fueron veinticinco días. Entrevistador: ¿y en el celular jugaste? No2: sí, ahí sí. Pero fue muy poco. Entrevistador: ¿cómo se sintió? No2: normal, porque me puse a hacer otras cosas: como jugar con mi perra o con mi papá, salgo a jugar. Entrevistador: o sea que, ¿no lo extrañas? No2: no, porque lo tengo cerca y puedo hacer otras cosas.	Fueron dos días sin jugar en el Xbox, me sentí normal, porque me puse a hacer otras cosas	Actividad habitual
5	¿Tiene horario de juegos?	No2: a las nueve de la mañana y en la tarde: una, cuatro y nueve de la noche.	A las nueve de la mañana y en la tarde: una, cuatro y nueve de la noche.	El tiempo factor relativo para video-jugar
6	¿Quién establece estos horarios?	No2: yo los decido. Aunque, depende de lo que dure la carga del control del Xbox y del celular. Entrevistador: ¿Cuánto puede durar la carga de tu celular? No2: creo que unas dos o tres horas.	Yo los decido	Autonomía para videojugar

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (NO2)				
ESPACIO				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Qué pasos realiza usted para conectarse a internet cuando juega con los videojuegos?	No2: si es desde el Xbox, hay una configuración como si fuera un celular. Entrevistador: ¿lo puedes decir paso a paso? No2: en la pantalla del Xbox uno se va a mis juegos; aplicaciones; muestra ajustes y uno se mete; después aparece red y uno se mete, luego ve todas las redes de wifi que hay y elige la red y una suairá.	en la pantalla del Xbox uno se va a mis juegos; aplicaciones; muestra ajustes y uno se mete	Aprendizaje por vía de la experiencia
2	¿Alguien más se puede conectar? ¿En qué lugar juega con los videojuegos?	No2: no, obvio no. Solo si tiene la contraseña, la tenemos nosotros cuatro que vivimos en la casa.	No, obvio no. Solo si tiene la contraseña	Autonomía para video-jugar
3	¿En qué lugar juega con los videojuegos?	No2: en mi cuarto y en la sala. Aunque a veces elijo las habitaciones de mis papas, mi hermana y la de Nala mi perrita	a veces elijo las habitaciones de mis papas, mi hermana y la de Nala mi perrita	Atributos a los escenarios de juego
4	¿Por qué elige este lugar para jugar con los videojuegos?	No2: elijo mi habitación y la de Nala. Ahí me puedo acostar y es más fresco, porque en toda la casa hace mucho calor.	Elijo mi habitación y la de Nala. Ahí me puedo acostar y es más fresco, porque en toda la casa hace mucho calor.	Atributos a los escenarios de juego

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (NO2)				
TIPO DE VIDEOJUEGOS				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Cuáles son los videojuegos que más le gustan? ¿Por qué?	No2: mis preferidos son GTA 5 (Grand Theft Auto 5), Fortnite, Minecraft y forza horizon 3. Entrevistador: ¿por qué? No2: porque son los primeros que conocí, los que más he entendido y me han gustado. Por lo que se debe hacer y esas cosas. Entrevistador: De esos videojuegos ¿cuál fue el primero que jugaste? No2: fue forza horizon 3. Entrevistador: ¿Qué edad tenías? No2: tenía ocho años.	Mis preferidos son GTA 5 (Grand Theft Auto 5), Fortnite, Minecraft y forza horizon 3, son los que más he entendido. Por lo que se debe hacer y esas cosas.	Objeto/juguete famoso de entretenimiento; Aprendizaje por vía de la experiencia
2	¿De qué trata el videojuego que más le gusta?	No2: fortnite trata de ser el primer jugador que quede de pie en el campo de batalla. También, uno puede construir, se puede saltar de autos o se puede ir volando. Entrevistador: ¿a que te refieres con ser el primero que quede de pie en el campo de batalla? No2: hay que caer en un sitio del mapa, se pueden coger armas para ir a matar a la otra gente que está jugando en línea. Entrevistador: ¿Dónde lo juegas? No2: en la casa de un amigo, cuando me compran la tarjeta para el juego o se puede comprar la película, ahí puedo jugarlo. Entrevistador: ¿dónde puedo encontrar el juego de Fornite para comprarlo y jugarlo? No2: en Alkosto, un supermercado. Entrevistador: si lo compo, ¿Dónde lo puedo jugar? No2: usted lo puede instalar en el celular, pero debe tener una versión alta. O sea, un iPhone o un Samsung de los últimos. Entrevistador: ¿Puedo jugarlo en el PlayStation dos o en tu Xbox? No2: en PlayStation cuatro, en el Xbox One X, en el Xbox S y ya.	Fortnite se puede saltar de autos o se puede ir volando, se pueden coger armas para ir a matar a la otra gente que está jugando en línea.	Recurso de acceso a las posibilidades del juego
3	¿Cuáles son los videojuegos que menos le gustan? ¿Por qué?	No2: ¡uf! No sé porque casi no tengo ninguno. Ya se cuál, ese de Clash Royal. Trata de poner cartas con unos personajes, para matar al castillo enemigo. Eso es muy maluco. Entrevistador: ¿Por qué te parece maluco? No2: porque no me gustan los juegos donde hay que poner cartas y esas cosas. Me gustan los juegos donde uno se pueda desplazar por la ciudad libremente.	De poner cartas, eso es muy maluco	Videojuegos Sosos
4	¿Qué otros videojuegos, juega de vez en cuando?	No2: son GTA 5 (Grand Theft Auto 5), Fortnite, Minecraft y forza horizon 3.	No2: son GTA 5 (Grand Theft Auto 5), Fortnite, Minecraft y forza horizon 3.	Tipos de videojuegos
5	¿Cuáles videojuegos aconsejaría para que sus amigos jueguen? ¿Por qué?	No2: depende de la consola de videojuego que tengan. Entrevistador: ¿Qué tipo de consola? No2: si es un Xbox one, le recomendaría FIFA 20. Porque se puede jugar con varios amigos y echarle sus meleaditas. Entrevistador: ¿Qué significa meleaditas? No2: es que uno no se deje quitar el balón y que les meta gol. Entrevistador: ¿qué otras consolas puedo encontrar ese videojuego? No2: PlayStation Cuatro, la PlayStation Cuatro Pro, Xbox One X y en la Xbox S. Entrevistador: ¿qué otros videojuegos me aconsejarías para jugar? No2: GTA cinco, porque es muy bueno. Es un juego super chévere, porque uno se puede conectar Online. Si usted se conecta online, se puede crear usted mismo, se puede pintar el cabello del mismo color, se puede cambiar el color de los ojos, vestirse con la ropa que les guste, puede comprar carros y mejorarlos a su gusto, con pinturas que le parezca chévere. Puede hacer misiones y metense a casino, y esas cosas. Entrevistador: ¿esas misiones las puedo hacer solo o acompañado? No2: solo o acompañado, también se puede.	depende de la consola de videojuego que tengan, GTA cinco, porque es muy bueno. Es un juego super chévere, porque uno se puede conectar Online. Si usted se conecta online, se puede crear usted mismo, se puede pintar el cabello del mismo color, se puede cambiar el color de los ojos, vestirse con la ropa que les guste, puede comprar carros y mejorarlos a su gusto, con pinturas que le parezca chévere. Puede hacer misiones y metense a casino, y esas cosas.	Cuestion de gustos y de recursos; Simulador de la realidad

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (NO2)				
APRENDIZAJE CON EL VIDEOJUEGO				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Por qué decide jugar con los videojuegos?	No2: porque me parecían más chéveres que estar mirando videos, sentarme a hablar con la gente o sentarme a ver fotos; por eso prefiero los videojuegos.	Porque me parecían más chéveres que estar mirando videos, sentarme a hablar con la gente o sentarme a ver fotos	Objeto/juguete famoso de entretenimiento
2	¿Se emociona al jugar con el videojuego? ¿En qué momento?	No2: de vez en cuando. Cuando me fui para Bogotá me emocioné al jugar GTA cinco porque lo compré yo solo. Entrevistador: ¿cómo te sentiste al comprarlo tu solo? No2: yo dije: juemadre, ¡tanta plata! Valió ciento cincuenta mil pesos y el FIFA 2018 menos mal no lo tengo que comprar, porque venía con el Xbox. El de lucha libre valió ciento setenta mil pesos. Entrevistador: ¿qué piensas de eso? No2: pues que son muy caros, porque es como si usted se estuviera comprando un nuevo celular. Entrevistador: ¿cómo te sientes al saber que eso es muy caro? No2: pues, digo que a veces algo barato, o sea, hay juegos baratos y que son mejores. También, hay juegos caros y son mejores. Es como Minecraft para el Xbox vale cincuenta mil pesos y es bueno.	Cuando me fui para Bogotá me emocioné al jugar GTA cinco porque lo compré yo solo.	Satisfacción por el logro
3	¿Qué opina de las personas que no juegan a los videojuegos?	No2: pues que no les gusta los videojuegos. Uno no los puede obligar a jugar. Tampoco hay ningún problema porque no juegan. Entrevistador: ¿por qué crees que hay niños que no juegan? No2: porque puede haber niños que no tiene el suficiente dinero para comprar un Xbox o los juegos. Entrevistador: ¿Quiénes si pueden jugar? No2: yo creo que a los niños que se los regalan o los que ahorran dinero para comprar el juego o el Xbox.	Porque puede haber niños que no tiene el suficiente dinero para comprar un Xbox o los juegos.	Cuestión de gustos y de recursos

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (NO2)				
RUTINAS				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿A qué hora sale del colegio?	No2: a la una y media de la tarde.	a la una y media	Tiempo de juego
2	¿Cuándo llega a su casa qué es lo primero que hace	No2: me acuesto en el piso, porque me da mucho calor. Luego tiro la maleta cerca de la cocina y me visto para ir a piscina.	Luego tiro la maleta cerca de la cocina y me visto para ir a piscina.	Actividades de entretenimiento
3	¿Cuándo almuerza o come algo?	No2: lo hago cuando llego de piscina, por hay a las dos de la tarde. El algo es a las cuatro y la comida es a las siete de la noche.	El algo es a las cuatro y la comida es a las siete de la noche.	Rutina en el contexto doméstico
4	¿En qué momento realiza las tareas o trabajos que dejan del colegio?	No2: cuando no voy a piscina, por ejemplo, los lunes porque está en mantenimiento; ¡que triste!	cundo no voy a piscina, por ejemplo, los lunes porque está en mantenimiento	Deberes como condicionantes para video-jugar
5	¿Cuándo comienza a jugar con los videojuegos?	No2: después de la comida que es a las siete de la noche, luego me baño y duermo. Si es un fin de semana a las nueve de la mañana, a la una, tres, cinco de la tarde y ocho de la noche luego de la comida y termino a las nueve o diez de la noche.	Depues de la comida que es a las siete	Deberes como condicionantes para video-jugar
6	¿Todos los días juega con los videojuegos?	No2: casi todos los días.	Todos los días	Actividad de entretenimiento
7	¿Hay días que no puede jugar con los videojuegos? - ¿Cuándo no puede jugar que otra	No2: si, por ejemplo, cuando se va la luz. Entonces salgo a piscina o a jugar escondite y a la lleva con mis amigos afuera de mi casa.	a jugar escondite y a la lleva con mis amigos afuera de mi casa.	Actividades social
8	¿A qué hora inicia y termina de jugar con los videojuegos?	No2: de lunes a viernes a las tres de la tarde y termino a las ocho o nueve de la noche. Un fin de semana, juego a las nueve de la mañana y puedo jugar hasta las diez de la noche.	de lunes a viernes a las tres de la tarde y termino a las ocho o nueve de la noche	Tiempo de juego
9	¿A qué hora se va a dormir?	No2: a veces a las nueve o a las diez de la noche.	En la noche	Rutina en el contexto doméstico
10	¿Tiene que hacer alguna actividad/acción/hecho	No2: veo videos en el celular.	ideos en el celular.	Actividades de entretenimiento

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (NO2)				
REGLAS				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Tienes reglas para que puedas jugar con los videojuegos?	No2: tengo un cartel de horarios que me dice qué debo hacer en semana y los fines de semana. Entrevistador: ¿Qué dice el cartel? No2: dice que un fin de semana puedo jugar todo el día. Entre semana, puedo utilizar el Xbox cuatro o cinco horas. Si es el celular, lo puedo usar algunos días y que debo apagar el Xbox a las nueve o diez de la noche.	Tengo un cartel de horarios que me dice qué debo hacer en semana y los fines de semana.	Autoridad o restricción
2	¿Quién creo esas reglas?	No2. Mi mamá.	Mi mamá	Autoridad o restricción
3	¿Qué opina de esas reglas?	No2: nada, me da igual. Porque casi la mayoría de las veces no me la paso jugando a los videojuegos.	la mayoría de las veces no me la paso jugando a los videojuegos.	Actividades de entretenimiento
4	¿Cuáles de esas reglas considera importante y cual no? ¿Por qué?	No2: eh, la de llegar y quitarme el uniforme, hacer las tareas, organizar el horario del día siguiente para el colegio y ya. Entrevistador: ¿por qué son importantes? No2: porque son las que debo hacer todos los días.	La de llegar y quitarme el uniforme, hacer las tareas, organizar el horario del día siguiente para el colegio y ya.	Autoridad o restricción
5	¿Cumples a cabalidad estas reglas? ¿Por qué?	No2: Pues las que son más importantes, porque las debo hacer todos los días.	Pues las que son más importantes,	Deberes como condicionantes para video-jugar
6	¿Qué pasa si algún día no cumples estas reglas?	No2: me quitan media o una hora para usar el teléfono. Entrevistador: ¿qué piensas de eso? No2: nada, como la mayoría de las veces el celular mantiene apagado. La verdad me da igual, porque puedo jugar con la pistola de slime.	Me quitan media o una hora para usar el teléfono.	Autoridad o restricción
7	¿Cuándo juega con alguien más a los videojuegos, entre ustedes han creado reglas para el juego?	No2: la única regla es que no me dañen el control del Xbox, porque vale mucho. Entrevistador: ¿si juegas online con tus amigos hay reglas? No2: no, ninguna. Porque cada uno está desde su casa.	La única regla es que no me dañen el control del Xbox, porque vale mucho.	Autonomía para video-jugar
8	¿Considera importante crear reglas para jugar los videojuegos?	No2: no tanto, no es necesario.	No es necesario	Autonomía para video-jugar
9	¿Has creado reglas con las personas cuando juegas online?	No2: no, porque no le pongo reglas a los demás. Eso no lo he hecho.	No le pongo reglas a los demás	Autonomía para video-jugar

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (NO2)				
NEGOCIACIÓN CON LOS ADULTOS				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Alguna vez le han prohibido jugar con los videojuegos? ¿Por qué?	No2: no, porque la mayoría de las veces juego. Entrevistador: ¿cuándo no juegas? No2: que buena pregunta, yo creo que cuando me aburro de jugar. Entrevistador: de las personas que viven contigo ¿Quién te ha prohibido jugar? No2: por ejemplo, que no juegue Free Fire, hay si. Entrevistador: ¿por qué te lo prohibieron? No2: porque me estresaba a cada rato. A veces, me daban ganas de tirar el celular, me halaba el pelo o me ponía bravo. Entrevistador: ¿qué sucedía en el juego que te ponías así? No2: el juego era muy malo. Entrevistador: ¿Quién te prohibió el juego al ver tu estrés? No2: mi mamá y me dijo que no quería que siguiera jugando al Free Fire.	Mi mamá y me dijo que no quería que siguiera jugando al Free Fire, porque me estresaba a cada rato. A veces, me daban ganas de tirar el celular, me halaba el pelo o me ponía bravo.	Autoridad o restricción
2	¿Qué tipo de acuerdo hacen los adultos con usted, si le llegan a prohibir que juegue con los videojuegos?	No2: la verdad no, no se hizo ningún acuerdo. Tampoco quiero volver a jugar eso. Entrevistador: ¿por qué? No2: no sé, ya no me gusta. Prefiero otros juegos.	No se hizo ningún acuerdo	Autonomía para video-jugar
3	¿En alguna ocasión les ha propuesto a los adultos una negociación para que	No2: no volver hacer lo que hice para poder jugar. Por ejemplo, si olvido llevar las tareas al colegio o no las hice, debo hacerlas para que me dejen jugar. Entrevistador: ¿Por cuánto tiempo no te dejan jugar si eso pasa? No2: por todo el día.	No volver hacer lo que hice para poder jugar. Por ejemplo, si olvido llevar las tareas al colegio o no las hice, debo hacerlas para que me	Los deberes como condicionantes para video-jugar
4	¿Qué crees que piensan sus padres o cuidadores sobre que juegue con los videojuegos?	No2: no sé. A ellos les parece normal. Por ejemplo, a mi papá le gusta Mortal Kombat. Entrevistador: ¿Lo juega contigo? No2: no porque yo no lo tengo, él de vez en cuando lo instala para jugar un ratito.	A ellos les parece normal. Por ejemplo, a mi papá le gusta Mortal Kombat.	Nociones parentales sobre los videojuegos

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (NO2)				
RELACION CON LOS ADULTOS Y PARES				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Ha hecho amigos jugando con los videojuegos?	No2: la verdad no. Yo no agrego gente que no conozco. Entrevistador: ¿entonces tienes amigos que conoces? ¿Cómo los consideras? No2: sí, son mis amigos porque ya los conozco.	La verdad no. Yo no agrego gente que no conozco.	El videojuego como posible generador de relaciones interpersonales
2	¿Es posible tener amigos gracias a los videojuegos?	No2: pues sí, pero si yo no los conozco prefiero no hacermelo amigo de ellos. Entrevistador: ¿por qué? No2: porque no me gusta ser amigo de gente que no conozco, por ejemplo, si son de otro país. Como no los conozco, luego pueden empezar a decir cosas malas sobre uno sin que uno se de cuenta.	No2: pues sí, pero si yo no los conozco prefiero no hacermelo amigo de ellos.	El videojuego como posible generador de relaciones interpersonales
3	¿Alguien de su casa le acompaña cuando juega a los videojuegos?	No2: la mayoría de las veces, mi mamá está al lado mío o mi papá. Entrevistador: ¿Ellos qué te dicen? No2: nada, me preguntan qué estoy jugando. Y yo les digo lo que juego, puede ser FIFA.	la mayoría de las veces, mi mamá está al lado mío o mi papá.	Autoridad o restricción
4	¿Juega a los videojuegos con sus padres o cuidador?	No2: sí, con mi papá, mi mamá y hermana. Entrevistador: ¿Qué jugaste con ellos? No2: con mi hermana llegué a jugar GTA cinco, con mi mamá jugué doce minijuegos que es una aplicación para celular donde se pueden jugar de a dos, sin internet y nada de eso. Ese juego trata de darle start y dependiendo del juego uno debe luchar con el otro siendo enemigos, pero en la vida real no. Entrevistador: ¿cómo sabías que tu mamá era tu enemiga? No2: porque tenía un color diferente al mío. Entrevistador: ¿quién ganó? No2: ella de vez en cuando me gana. Ella me ganó porque estaba más pendiente en el juego, entonces por eso me gana. Cuando yo le gano, es porque ella se despierta. Entrevistador: ¿Con tu papá qué jugaste? No2: con él, FIFA 2018 y GTA 5. Entrevistador: ¿Quién ganó? No2: pues ya, porque el no sabe jugar esos juegos. Aunque yo le explicaba y él ha ido aprendiendo.	pues ya, porque el no sabe jugar esos juegos. Aunque yo le explicaba y él ha ido aprendiendo.	Aprendizaje por vía de la experiencia.
5	¿Qué piensan sus papás o cuidador cuando juegas con los videojuegos?	No2: que no me estrese al jugar con los videojuegos.	No2: que no me estrese al jugar con los videojuegos.	Nociones parentales sobre los videojuegos

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (NA3)				
INICIO CON LOS VIDEOJUEGOS FORMA DE APRENDIZAJE Y RELACIONES				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Cuándo fue la primera vez que jugó a los videojuegos?	Na3: a los siete años. Entrevistador: ¿qué jugaste? Na3: jugué Minecraft.	A los siete años.	Etapa inicial de juego
2	¿Quién le dio el videojuego? ¿Por qué?	Na3: samuel, mi hermano. Porque él me dijo que lo descargara en el celular de mi mamá.	Jugué Minecraft. Porque él me dijo que lo descargara	Objeto/juguete Famoso de entretenimiento
3	¿Cómo aprendió a jugar a los videojuegos? - ¿Cómo se aprende a jugar? - ¿Qué necesita para jugar un videojuego?	Na3: aprendí moviendo los controles. Samuel me decía que hundiera cuatro botones, si le hundía en un botón seguidamente podía volar. Eso botones eran cuatro flechitas que apuntaban: arriba, abajo, a un lado y al otro, y estaba el de la mitad que si lo hundía podía saltar. Entrevistador: ¿qué hacías en ese juego? Na3: rompía bloques, construía casas y hacia hornos y cuevas. Entrevistador: ¿todavía lo juegas? Na3: no, ya no. Porque no me gusta, es muy aburrido. Entrevistador: ¿Por qué era divertido a los siete años y ahora a los nueve años no? Na3: porque primero me empezó a gustar, pero después no porque no había nada que hacer en el juego. Entrevistador: ¿Qué otros videojuegos te gustan jugar ahora? Na3: el de la plastilina, el del gato Tom y uno que es de correr y recoger moneditas. Entrevistador: ¿cómo los aprendiste a jugar? Na3: los veía en Play Store y los cargaba para ver cómo se jugaban. Entrevistador: ¿Qué es Play Store? Na3: es donde se cargan los juegos, o sea, uno los encuentra, los busca y los escribe. Entrevistador: ¿qué necesitas para jugar esos videojuegos? Na3: aprender a manejar los controles, o sea, el juego me decía que fuera para tal lado o que hiciera tal cosa. Entonces, el juego me enseñó, le enseñó cómo manejarlo y le muestra donde hundir, ya después, no le dice porque uno ya sabe cómo manejarlo.	Aprendí moviendo los controles, Play Store; Hoy en día no juego Minecraft, no, ya no es muy aburrido, aprender a manejar los controles, o sea, el juego me decía que fuera para tal lado o que hiciera tal cosa	Recurso de acceso a las posibilidades de juego; Videojuegos sosos; Aprendizaje por vía de la experiencia
4	¿Con quién jugó la primera vez? - ¿Qué sintió? - ¿Le gusto?	Na3: con Samuel y me sentí bien, porque era muy divertido.	era muy divertido.	Objeto/juguete Famoso de entretenimiento
5	¿Con quién juega a los videojuegos?	Na3: ahora yo juego sola, porque me gusta. Entrevistador: ¿en tu casa no te acompañan para jugar los videojuegos? Na3: a veces, Samuel me acompaña para jugar el de correr y recoger moneditas.	ahora yo juego sola, porque me gusta.	Actividad habitual en el videojugar
6	¿Qué diferencia hay entre jugar solo o acompañado?	Na3: sola, porque es más divertido y no debo pasarle el juego por turnos a toda hora	sola, porque es más divertido y no debo pasarle el juego por turnos a toda hora.	autonomía para videojugar

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (NA3)				
SENTIDO POR LOS VIDEOJUEGOS				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Por qué juega a los videojuegos?	Na3: porque son divertidos y chéveres jugarlos.	porque son divertidos y chéveres jugarlos.	Objeto/juguete Famoso de entretenimiento
2	¿Qué le gusta de los videojuegos? ¿Por qué?	Na3: que uno tiene que hacer carreras, del gato Tom me gusta que hay que darle de comer, llevarlo a bañar y a jugar. del juego de la gatica me gusta que uno puede ponerla a bailar y el de correr me gusta que debo recoger monedas y ganar personajes.	me gusta que debo recoger monedas y ganar personajes.	Satisfacción por el logro
3	¿Qué no le gusta de los videojuegos? ¿Por qué?	Na3: que pudiera salir de la casa, o sea, el juego del gato Tom debo estar en la casa y no puedo salir. De los otros videojuegos, no me gusta que se pongan a cargar y que aparezcan anuncios.	De los otros videojuegos, no me gusta que se pongan a cargar y que aparezcan anuncios.	Calidad

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (NA3)				
TIEMPO				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿A qué hora juega a los videojuegos?	Na3: por la tarde, a la una o dos.	por la tarde, a la una o dos. yo juego quince minutos.	El tiempo como factor relativo para video-jugar
2	¿Por cuánto tiempo juega videojuegos al día?	Na3: mi mamá nos pone cinco, diez, quince, veinte o treinta minutos. Pero yo juego quince minutos.		
3	¿Alguien le interrumpe cuando juega? ¿Por qué?	Na3: si, que vaya compre la leche, que acompañe a Samuel donde Angela, Isabela o Silvana, que vaya compre la carne, compre arepas. Entrevistador: ¿por qué tu mamá te interrumpe cuando juegas? Na3: yo creo que ella no lo hace para hacer el almuerzo.	si, que vaya compre la leche, que vaya compre la carne, compre arepas.	Deberes como condicionantes para videojugar
4	¿Ha estado un día o varios sin jugar con los videojuegos? ¿Cómo se ha sentido?	Na3: desde el año pasado estaba sin jugar el juego del gato Tom, el de la plastilina y el de correr. Entrevistador: ¿cómo te sientes? Na3: aburrida, porque a Samuel no le gusta que le borre sus juegos del celular de mi mamá. Él tiene un juego de Free Fire que tiene muchas Gigas, tenemos un juego de inglés y otro de multiplicar, por eso no me alcanzan las gigas. Si le borro Free Fire, él se enoja, lo vuelve a cargar y no me deja cargar juegos. Entrevistador: ¿entonces cuántos juegos tienes? Na3: uno, es el de la plastilina. Entrevistador: ¿qué significa gigas? Na3: o sea que tiene, por ejemplo, el juego de mi hermano tiene quinientas treinta y ocho gigabytes. El mío tiene veintiséis o cuatro. Entonces, a mi no me deja cargar porque ya está lleno el teléfono de todas esas gigas y no me deja cargar casi juegos. Entrevistador: ¿has pensado en borrarle el juego de Free Fire a tu hermano? Na3: si, él se enoja y me grita, me dice que por qué se lo borre. Entonces, le digo que yo quería cargar un juego y él ya ha jugado mucho con eso. Entonces, mi mamá lo regaña porque me grita, pero él después coge el teléfono y vuelve a cargarlo y me borra el juego.	aburrida, porque a Samuel no le gusta que le borre sus juegos del celular de mi mamá	Autoridad o restricción (por su hermano)
5	¿Tiene horario de juegos?	Na3: a las dos de la tarde, yo decidí jugar a esa hora. Entrevistador: ¿Cuándo lo decidiste? Na3: desde el año pasado, porque hacia las tareas y me gustaba jugar. Entonces, yo iba y cogía el celular.	a las dos de la tarde, yo decidí jugar a esa hora. desde el año pasado, porque hacia las tareas y me gustaba jugar	Deberes como condicionantes para video-jugar
6	¿Quién establece estos horarios?	Na3: a veces, mi mamá lo dice. Porque ya no tengo tareas o las acabé. Entonces me deja jugar.	a veces, mi mamá lo dice	Autoridad o restricción

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (NA3)				
ESPACIO				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Qué pasos realiza usted para conectarse a internet cuando juega con los videojuegos?	Na3: con el del wifi. Ese es un aparato que da internet y uno tiene que ponerle una clave, y si le pone una clave al teléfono ese le da internet. Entrevistador: ¿a qué otros aparatos se le puede poner internet? Na3: tablets, computadores, televisores de YouTube o audífonos.	Na3: con el del wifi. Ese es un aparato que da internet	Internet como medio facilitador para video-jugar
2	¿Alguien más se puede conectar? ¿En qué lugar juega con los videojuegos?	Na3: sí, Samuel coge otro aparato y se mete. Si nos metemos al mismo tiempo, aparecemos los dos. Pero, si uno no se mete al mismo tiempo aparecen en diferentes lugares o diferentes obstáculos del juego. Por ejemplo, digamos que en uno hay una barra para uno colgarse y en la otra se tiene que pasar por unas bolas. Entonces, Samuel está en el de las bolas y yo estoy en el otro. Entrevistador: ¿samuel en que aparato se conecta? Na3: él se conecta en el celular de mi mamá y yo me conecto de la tablet. Pero yo no juego en ella porque es muy lenta, o sea, se paraliza o se queda cuando estoy jugando. Eso se demora mucho para cargar.	Na3: sí, Samuel coge otro aparato y se mete. Si nos metemos al mismo tiempo, aparecemos los dos; él se conecta en el celular de mi mamá y yo me conecto de la tablet.	Internet como medio facilitador para video-jugar; Recurso (Tablet y Celular) de acceso a las posibilidades de juego
3	¿En qué lugar juega con los videojuegos?	Na3: en la sala	Na3: en la sala. porque en mi habitación da mucho calor	Atributos a los escenarios para video-jugar
4	¿Por qué elige este lugar para jugar con los videojuegos?	Na3: porque en mi habitación da mucho calor y afuera mi mamá no me deja sacar el teléfono. Entrevistador: ¿Por qué no te deja? Na3: porque se puede caer el teléfono y se puede quebrar.	porque en mi habitacion da mucho calor	Atributos a los escenarios para video-jugar

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (NA3)				
TIPO DE VIDEOJUEGOS				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Cuáles son los videojuegos que más le gustan? ¿Por qué?	Na3: el de correr, el del gato tom, el de plastilina y la gatica.	Corre, gato, plastilina	Tipos de videojuegos
2	¿De qué trata el videojuego que más le gusta?	Na3: que uno tiene que hacer carreras, del gato Tom me gusta que hay que darle de comer, llevarlo a bañar y a jugar. del juego de la gatica me gusta que uno puede ponerla a bailar y el de correr me gusta que debo recoger monedas y ganar personajes.	Na3: el de correr me gusta que debo recoger monedas y ganar personajes .	Satisfacción por el logro
3	¿Cuáles son los videojuegos que menos le gustan? ¿Por qué?	Na3: Free Fire no me gusta, porque es muy violento y no me gusta porque uno puede matar la gente, a veces uno puede perder y lo pueden bajar. A mí no me gusta porque tiene que crear cuentas y si uno crea cuentas, después se queda ahí en el teléfono, se queda ahí la cuenta. Entrevistador: ¿qué otro juego no te gusta? Na3: los de pintar son muy aburridos, porque se le puede borrar lo que pintó. Uno tiene que pintar unos cuadritos y si se sale, eso queda borrado.	Na3: Free Fire no me gusta, porque es muy violento y no me gusta porque uno puede matar la gente; los de pintar son muy aburridos	Noción negativa sobre los videojuegos; videojuegos sosos
4	¿Qué otros videojuegos, juega de vez en cuando?	Na3: Hay Day, es el de una granja. Uno tiene que sembrar y cosechar, le mandan predios y uno tiene que reunir plata para avanzar de nivel. Se tiene que llevar cosas en los trenes como: maíz, ladrillos, tablas, puntillas, trigo y caña. Entrevistador: ¿Dónde lo jugaste? Na3: en el teléfono de Angela, ella vive al lado mío.	Hay Day	Tipos de videojuegos
5	¿Cuáles videojuegos aconsejaría para que sus amigos jueguen? ¿Por qué?	Na3: el de barbie, uno tiene que vestir a las barbies y las tiene que sacar de modelos. Si uno gana fotografías y todo eso, gana plata y se puede comprar más vestidos para poder vestir a la barbie. Los recomendaría porque es muy chévere jugarlo y es de niñas.	Na3: el de barbie, Los recomendaría porque es muy chévere jugarlo y es de niñas.	Cuestión de gustos y de recursos

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (NA3)				
APRENDIZAJE CON EL VIDEOJUEGO				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORIA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Por qué decide jugar con los videojuegos?	Na3: porque es chévere, para subir niveles, para poder ganar personajes y ganar dinero	Na3: porque es chévere, para subir niveles, para poder ganar personajes y ganar dinero	Satisfacción por el logro
2	¿Se emociona al jugar con el videojuego? ¿En qué momento?	Na3: me sentiría orgullosa, porque pude pasar de niveles y compré nuevos personajes. Entrevistador: ¿sentirías algo más? Na3: Sentiría alegría y a veces corro hacia la cocina y me devuelvo, porque gané el juego y pasé de nivel. Entrevistador: ¿le dices a alguien que ganaste? Na3: a Samuel, pero él no dice nada.	me sentiría orgullosa, porque pude pasar de niveles y compré nuevos personajes.	Satisfacción por el logro
3	¿Qué opina de las personas que no juegan a los videojuegos?	Na3: creo que son aburridos, porque no juegan y no descargan los juegos de Play Store	Creo que son aburridos	Videojuegos sosos

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (NA3)				
ROUTINAS				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORIA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿A qué hora sale del colegio?	Na3: a la una y media de la tarde.	Una y media	Rutina
2	¿Cuándo llega a su casa qué es lo primero que hace	Na3: me pongo otra ropa, me siento a ver televisión un programa de una niña que es espía.	me pongo otra ropa, ver television	Rutina contexto doméstico
3	¿Cuándo almuerza o come algo?	Na3: cuando mi mamá llega, comienza a hacer el almuerzo. A veces, cuando se demora almuerzo a las tres de la tarde, si se demora más a las cuatro.	a las tres de la tarde	Rutina contexto doméstico
4	¿En qué momento realiza las tareas o trabajos que dejan del colegio?	Na3: cuando es viernes, a veces las hago el sábado o el Domingo por la mañana. Si es en semana, las hago a las cuatro de la tarde.	a las cuatro de la tarde	Deberes como condicionantes para video-jugar
5	¿Cuándo comienza a jugar con los videojuegos?	Na3: al otro día o entre semana juego, a veces los jueves. Pero a veces no, porque nos mandan tareas. Entrevistador: ¿Qué día de la semana juegas el videojuego de la plastilina?	Na3: al otro día o entre semana juego, Pero a veces no, porque nos mandan tareas.	Deberes como condicionantes para video-jugar
6	¿Todos los días juega con los videojuegos?	Na3: el viernes o a veces el lunes cuando no me mandan tareas. A veces, juego cuando estoy aburrida. Entrevistador: ¿por qué? Na3: porque son chéveres y no me aburro.	Na3: el viernes o a veces el lunes cuando no me mandan tareas, juego cuando estoy aburrida. porque son chéveres y no me aburro.	Deberes como condicionantes para video-jugar, Objeto/juguete famoso de entretenimiento
7	¿Hay días que no puede jugar con los videojuegos? - ¿Cuándo no puede jugar con los videojuegos?	Na3: salgo a jugar afuera con mis amigas, me tiro en el mueble y veo televisión, juego con mi barbie y el camper de ella.	Na3: salgo a jugar afuera con mis amigas, me tiro en el mueble y veo televisión, juego con mi barbie y el camper de ella.	Actividades sociales de entretenimiento
8	¿A qué hora inicia y termina de jugar con los videojuegos?	Na3: des de las cuatro de la tarde hasta las siete de la noche.	Cuatro - siete de la noche	Rutina contexto doméstico
9	¿A qué hora se va a dormir?	Na3: después de verme Amar y vivir. (10:00PM).	Luego de ver su novela	Rutina contexto doméstico
10	¿Tiene que hacer alguna actividad/acción/hecho antes de irse a dormir?	Na3: comer y después cepillarme. Pongo el toldillo para que no me piquen los sancudos.	Comer y cepillado de dientes	Rutina contexto doméstico

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (NA3)				
REGLAS				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Tienes reglas para que puedas jugar con los videojuegos?	Na3: solamente jugar quince minutos. Primero hacer las tareas y después jugar.	Na3: Primero hacer las tareas y después jugar. Mi mamá creo esa regla	Deberes como condicionantes para video-jugar
2	¿Quién creo esas reglas?	Na3: mi mamá Entrevistador: ¿Cuándo te dice esas normas? Na3: desde que cojo el teléfono y le digo que si puedo jugar un rato -quince minutos y lo apaga.		
3	¿Qué opina de esas reglas?	Na3: son muy aburridas, porque es muy poquito tiempo. Entrevistador: ¿Cuánto tiempo te gustaría que fuera? Na3: una hora cada ocho días.	Son muy aburridas	Deberes como condicionantes para video-jugar
4	¿Cuáles de esas reglas considera importante y cual no? ¿Por qué?	Na3: hacer las tareas antes de jugar, porque si no hago la tarea me califican mal o me pueden bajar notas. Entrevistador: ¿La regla de jugar quince minutos no es importante? Na3: es menos importante, porque es mejor hacer las tareas.	Na3: hacer las tareas antes de jugar, porque si no hago la tarea me califican mal o me pueden bajar notas.	Deberes como condicionantes para video-jugar
5	¿Cumples a cabalidad estas reglas? ¿Por qué?	Na3: una vez no las cumplí. Entrevistador: ¿Qué pasó? Na3: no hice la tarea Entrevistador: ¿qué tarea tenías? Na3: la de un taller de un libro. Entrevistador: ¿Qué empezaste a jugar? Y ¿qué te dijo tu mamá? Na3: jugué el juego de correr. Ella me regañó y me dijo que hiciera la tarea primero. Entrevistador: ¿cómo te sentiste? Na3: triste, porque no puedo jugar más.	Na3: jugué el juego de correr. Ella me regañó y me dijo que hiciera la tarea primero.	Autoridad o restricción
6	¿Qué pasa si algún día no cumples estas reglas?	Na3: me regañan.	Na3: me regañan.	Autoridad o restricción
7	¿Cuándo juega con alguien más a los videojuegos, entre ustedes han creado reglas para el juego?	Na3: a veces nos ponemos tiempos para jugar con el celular, como jugar cada quince minutos o se lo va pasando a turnos	a veces nos ponemos tiempos para jugar con el celular, como jugar cada quince minutos o se lo va pasando a turnos.	Autonomía para video-jugar
8	¿Considera importante crear reglas para jugar los videojuegos?	Na3: cuando juego con Samuel si nos ponemos reglas, porque así nos ponemos turnos y no peleamos.	porque así nos ponemos turnos y no peleamos.	Autonomía para video-jugar
9	¿Has creado reglas con las personas cuando juegas online?	Na3: no solo veo los jugadores y compito.	no solo veo los jugadores	Autonomía para video-jugar

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (NA3)				
NEGOCIACIÓN CON LOS ADULTOS				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Alguna vez le han prohibido jugar con los videojuegos? ¿Por qué?	Na3: me han prohibido jugar porque no hago la tarea.	Na3: me han prohibido jugar porque no hago la tarea.	deberes como condicionantes para video-jugar
2	¿Qué tipo de acuerdo hacen los adultos con usted, si le llegan a prohibir que juegue con los videojuegos?	Na3: Me dejan jugar cinco minuticos más.	Me dejan jugar cinco minutos	Autoridad y/o restricción
3	¿En alguna ocasión les ha propuesto a los adultos una negociación para que lo dejen jugar con los videojuegos?	Na3: le digo que me deje jugar un ratico, o sea, jugar cinco minutos.	Que me deje jugar un ratico	Autoridad y/o restricción
4	¿Qué crees que piensan sus padres o cuidadores sobre que juegue con los videojuegos?	Na3: piensan que es malo, porque le puede dañar la vista. Si se pone a jugar mucho tiempo, se puede olvidar de lo que uno tiene que hacer para mañana o lo que va a hacer.	Na3: piensan que es malo, porque le puede dañar la vista. Si se pone a jugar mucho tiempo, se puede olvidar de lo que uno tiene que hacer para mañana o lo que va a hacer.	Nociones parentales sobre los videojuegos

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (NA3)				
RELACION CON LOS ADULTOS Y PARES				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Ha hecho amigos jugando con los videojuegos?	Na3: no, porque uno no juega con ellos por estar entretenido.	No, por jugar con ellos y entretenerse	Nociones parentales sobre los videojuegos
2	¿Es posible tener amigos gracias a los videojuegos?	Entrevistador: ¿en el juego de la plastilina aparecen personas? ¿esas personas pueden ser tus amigos? Na3: hay unas personas. Pero con ellas no se puede hablar. Entrevistador: ¿ellos son tus amigos? Na3: no.	Con ellas se pueden hablar, no son sus amigos	Nociones parentales sobre los videojuegos
3	¿Alguien de su casa le acompaña cuando juega a los videojuegos?	Na3: me acompaña Samuel cuando me ve viendo videos o jugando algo, y dice que si puede jugar y yo le digo que ahorita. Entrevistador: ¿qué ocasión samuel no va donde ti? Na3: cuando está durmiendo, yo estoy jugando. A veces, cuando él está haciendo las tareas y yo ya la hice. Él no me puede acompañar porque tiene que hacer las tareas.	Me acompaña samuel, dice que si puede jugar	Actividad habitual
4	¿Juega a los videojuegos con sus padres o cuidador?	Na3: no.	Na3: no.	Actividad habitual
5	¿Qué piensan sus papas o cuidador cuando juegas con los videojuegos?	Na3: que me puede dañar la vista o que se me puede olvidar las cosas.	Na3: que me puede dañar la vista o que se me puede olvidar las cosas.	Nociones parentales sobre los videojuegos

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Na4)				
INICIO CON LOS VIDEOJUEGOS FORMA DE APRENDIZAJE Y RELACIONES				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Cuándo fue la primera vez que jugó a los videojuegos?	Na4: pues de eso no me acuerdo. Pero, yo creo que a los seis o siete años. Entrevistador: ¿Qué videojuego era? Na4: no lo recuerdo.	Seis o siete años	Etap a inicial de juego
2	¿Quién le dio el videojuego? ¿Por qué?	Na4: si, creo que fue mi abuela. Entrevistador: ¿Por qué crees que ella te dio ese videojuego? Na4: fue de cumpleaños.	Creo que fue mi abuela	
3	¿Cómo aprendió a jugar a los videojuegos? - ¿Cómo se aprende a jugar? - ¿Qué necesita para jugar un videojuego?	Na4: aprendí a jugarlo con las reglas, si ahí dicen y uno va haciendo lo que dice. Entrevistador: ¿Qué videojuego te dice qué hacer? Na4: por ejemplo, los que son de pensar, que le dicen a uno qué hay que hacer. Otras veces, yo le pregunto a mi hermana quien es la que más sabe. Entrevistador: ¿qué videojuegos le has tenido que preguntar a tu hermana para jugar? Na4: por ejemplo, los juegos que ella tiene me los enseña. Recuerdo uno, Street Race que es de una moto, creo. Había que hacer carreras con la moto. Entrevistador: ¿Qué se necesita para jugar un videojuego? Na4: se necesita, a veces, concentración. Otras veces, estar consciente de lo que se va a hacer. Pues que no le de por dar a las cosas. Entrevistador: cuando juegas ¿qué usas para jugar? Na4: las manos, un lugar como la casa de mi abuela y un celular.	Con las reglas, si ahí dicen y uno va haciendo lo que dice, un celular.	Aprendizaje por vía de la experiencia; Recurso de acceso a las posibilidades de juego
4	¿Con quién jugó la primera vez? - ¿Qué sintió? - ¿Le gusto?	Na4: la primera vez que jugué fue con mi prima. Entrevistador: ¿cómo jugaron? Na4: nos íbamos diciendo cada uno en donde íbamos. Entrevistador: ¿ella estaba cerca de ti? Na4: si. Entrevistador: ¿Qué sentiste cuando jugaste con ella? Na4: felicidad, porque podía compartir con ella. Entrevistador: ¿entonces te gustó? Na4: si por su compañía y porque me gustó el juego.	Jugué con mi prima, nos íbamos diciendo cada uno en donde íbamos.	Juego cooperativo
5	¿Con quién juega a los videojuegos?	Na4: a veces sola y otras veces con mi prima o mi hermana.	A veces sola	Actividad Habitual
6	¿Qué diferencia hay entre jugar solo o acompañado	Na4: cuando uno juega solo, es de un solo participante. Cuando juega acompañado es porque es de dos. Entrevistador: ¿Cuándo es más divertido: jugar sola o acompañada? Na4: acompañada, porque puedo expresar lo que estoy haciendo. Por ejemplo, si voy más adelante en el juego, yo le puedo decir a ella que se atreviese por allí o que haga tal cosa. Pero, en cambio, uno solo no se puede hacer nada	Si voy más adelante en el juego, yo le puedo decir a ella que se atreviese por allí o que haga tal cosa.	Juego cooperativo

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Na4)				
SENTIDO POR LOS VIDEOJUEGOS				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Por qué juega a los videojuegos?	Na4: para divertirme cuando estoy aburrida. Eso no significa que mantenga pegada de eso. Entrevistador: ¿eso pasa cuando estas aburrida? Na4: sí, cuando no tengo nada para hacer.	Para divertirme cuando estoy aburrida. Cuando no tengo nada para hacer.	Objeto/juguete Famoso de entretenimiento
2	¿Qué le gusta de los videojuegos? ¿Por qué?	Na4: qué me gusta... pues que uno puede mover el celular. Mientras que otros juegos no. Por ejemplo, en la moto uno puede hacer así (simula tener el celular en sus manos y los balancea de izquierda a derecha). En cambio, hay otros juegos donde no se puede. Entrevistador: ¿Qué debes de girar en el juego? Na4: girar la moto del personaje, ellos se mueven. Por ejemplo, si lo muevo a la izquierda se va para allá y así pasa si lo muevo a la derecha. Entrevistador: ¿Cuándo tienes que moverte de esa manera? Na4: no siempre, solo se mueve así si es necesario. Entrevistador: ¿entonces para qué te sirve el celular si lo mueves en el momento que juegas? Na4: me sirve para manejar al personaje de la moto.	Qué me gusta... pues que uno puede mover el celular... girar la moto del personaje, ellos se mueven. El celular me sirve para manejar al personaje de la moto.	Recurso de acceso a las posibilidades de juego
3	¿Qué no le gusta de los videojuegos? ¿Por qué?	Na4: que lo pongan a uno a repetir desde el principio cuando uno va muy adelantado. Entrevistador: ¿repetir qué? Na4: digamos, lo que había hecho. Eso pasa cuando uno pierde o algo.	Repetir desde un principio lo que había hecho. Eso pasa cuando uno pierde.	Videojuego soso

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Na4)				
TIEMPO				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿A qué hora juega a los videojuegos?	Na4: más que todo por la tarde que llego del colegio, luego de hacer la tarea. Por ahí entre las cuatro o cinco de la tarde.	Más que todo por la tarde que llego del colegio, luego de hacer la tarea.	Deberes como condicionantes para videojugar
2	¿Por cuánto tiempo juega videojuegos al día?	Na4: una o dos horas. Pero si es muy de noche no puedo jugar porque debo arreglar las cosas para el otro día. O sea, todo depende de cuando empiece a jugar, si empiezo temprano puedo jugar dos horas o quizás tres horitas. Ya si empiezo más tarde una hora.	Una o dos horas. O sea, todo depende de cuando empiece a jugar, si empiezo temprano puedo jugar dos horas o quizás tres horitas.	El tiempo factor relativo para video-jugar
3	¿Alguien le interrumpe cuando juega? ¿Por qué?	Na4: Sí, me han interrumpido mi mamá o mi hermana. Entrevistador: ¿Por qué te interrumpe tu mamá? Na4: me dice que le haga favores. Por ejemplo, que vaya y le compre algo o que le baje algo de arriba del segundo piso para no subir. Entrevistador: ¿qué piensas de eso? Na4: de pronto ella no sabe qué estoy haciendo en ese momento, pues yo siempre le digo qué voy a hacer. Pero ella me lo pide así. Entrevistador: ¿debes hacerlo? Na4: sí, porque sino estoy irrespetando a mi mamá y no estoy haciendo el favor que se debería hacer para los padres. Entrevistador: ¿por qué tu hermana te interrumpe cuando juegas? Na4: también, que le haga favores. A ella más que todo, que le suba o le baje las cosas, que se las traiga a veces. Entrevistador: ¿tú lo haces? Na4: cuando veo que si le cuesta ese favor, yo se lo hago. Pero cuando ella está en la cama, va a coger algo y es muy sencillo de hacer, pues yo le digo que mejor se pare y lo coja, no en forma grosera. Entrevistador: ¿te gusta o no que te interrumpan cuando juegas videojuegos? Na4: pues no es que me guste, tampoco me disgusta. Eso no me afecta.	Me han interrumpido mi mamá, me dice que le haga favores que vaya y le compre algo.	Deberes como condicionantes para videojugar
4	¿Ha estado un día o varios sin jugar con los videojuegos? ¿Cómo se ha sentido?	Na4: sí, a veces debo hacer tareas o adelantar las de la otra semana. Otras veces, porque es malo pegarse mucho al celular. Por ejemplo, si el día anterior jugué hartas horas, por ahí tres, al otro día ya no puedo jugar. Ya debo hacer otra cosa productiva. Entrevistador: ¿por qué es malo pegarse tanto del celular? Na4: porque le daña a uno los ojos, no es productivo y no le enseña a uno nada. Entrevistador: ¿qué es eso de productivo?	Sí, a veces debo hacer tareas o adelantar las de la otra semana. Otras veces, porque es malo pegarse mucho al celular, porque le daña a uno los ojos, no es productivo y no le enseña a uno nada, productivo. Que le aproveche y que le enseñe a uno algo, las sopas de letras o el sudoku. Los que no son.	Deberes como condicionantes para videojugar, porque le daña a uno los ojos, no es productivo y no le enseña a uno nada; Notión positiva sobre los videojuegos, videojuegos sosos; actividades sociales de entretenimiento
5	¿Tiene horario de juegos?	las tres de la tarde, pero primero debo ayudar en la casa desde que me levanto hasta las once o doce del mediodía, ya después de haberme arreglado, de organizar mi cuarto y de haber terminado las tareas, si después tengo tiempo puedo jugar.	Sí, después de las tres de la tarde si he terminado las tareas.	Deberes como condicionantes para videojugar
6	¿Quién establece estos horarios?	Na4: yo misma, por lo que mi mamá me ha dicho que el celular no produce nada.	Yo misma, por lo que mi mamá me ha dicho que el celular no produce nada.	noción parental sobre los videojuegos

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Na4)				
ESPACIO				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORIA INICIAL	CATEGORIA EMERGENTE
1	¿Qué pasos realiza usted para conectarse a internet cuando juega con los videojuegos?	Na4: miro si tengo conectado el Wifi, después me meto a internet y busco si es el juego y ya, empezar a jugar ya que sé cómo jugarlo. Entrevistador: ¿tienes videojuegos en tu celular? Na4: he descargado juegos de sopa de letras o de pintar. Entrevistador: ¿puedes explicarme cómo ingresas a ellos? Na4: si es el juego de la moto, como está ahí en el celular, yo le doy ahí en la imagen. Ya lo que tengo que hacer es elegir qué carrera voy a jugar y qué voy a hacer.	he descargado juegos de sopa de letras o de pintar.	Tipos de videojuegos
2	¿Alguien más se puede conectar? ¿En qué lugar juega con los videojuegos?	Na4: no sé.		
3	¿En qué lugar juega con los videojuegos?	Na4: mas que todo en la sala porque no me gusta estar encerrada en el cuarto. Entrevistador: ¿Cuál prefieres? Na4: el cuarto de mi mamá	en la sala porque no me gusta estar encerrada en el cuarto.	Atributos a los escenarios para video-jugar
4	¿Por qué elige este lugar para jugar con los videojuegos?	Na4: el cuarto de mi mamá, porque es grande y amplio, trae bastante aire.	El cuarto de mi mamá, porque es grande y amplio, trae bastante aire	Atributos a los escenarios para video-jugar

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Na4)				
TIPO DE VIDEOJUEGOS				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORIA INICIAL	CATEGORIA EMERGENTE
1	¿Cuáles son los videojuegos que más le gustan? ¿Por qué?	Na4: me gusta el de la moto, de sopa de letras, de pintar los numentitos.	me gusta el de la moto, de sopa de letras, de pintar los numentitos.	Tipos de videojuegos
2	¿De qué trata el videojuego que más le gusta?	Na4: por ejemplo, el de pintar. Al entrar le pide que escoja un dibujo, al escogerlo, abajo aparecen colores. entonces, uno abre el dibujo y le aparecen los numentitos (uno, dos y tres) dependiendo de esos números hay que coger los colores de abajo para irlo pintando una persona o un animal. Entrevistador: ¿de qué color los has pintado? Na4: exactamente hay dice el color. Por ejemplo, aparecen los números: uno, dos y tres. Si es el número uno aparece ahí en blanco. Entonces abajo, aparece el color con el mismo número. Lo que debo hacer es pintar según lo que diga el número, o sea, que si el uno está de color rojo lo debo pintar así. Entrevistador: Cuando terminas de pintar el numero uno de color rojo, ¿qué pasa luego? Na4: tengo que seguir con el número dos. Entrevistador: ¿hasta qué número has llegado? Na4: hasta que se termine, por ahí el dieciocho. Entrevistador: ¿hay algo más por hacer en ese juego? Na4: Si, uno se sale, escoge otro dibujo. Yo he escogido animales, porque me gustan, ya luego hago exactamente lo mismo del juego anterior. Pero a veces me aburre porque no me deja pensar. Entonces, por eso tengo otro juego de pintar, pero en ese ya es con el color que uno quiera y se imagina cómo lo ve y pintado más bonito.	1 de pintar. Al entrar le pide que escoja un dibujo, al escogerlo, abajo aparecen colores. entonces, uno abre el dibujo y le aparecen los numentitos (uno, dos y tres) dependiendo de esos números hay que coger los colores de abajo para irlo pintando una persona o un animal	Aprendizaje por vía de la experiencia
3	¿Cuáles son los videojuegos que menos le gustan? ¿Por qué?	Na4: los que no son productivos y no dejan pensar.	Na4: los que no son productivos y no dejan pensar.	videojuegos sosos
4	¿Qué otros videojuegos, juega de vez en cuando?	Na4: si, el de resolver cosas. Por ejemplo, que uno tiene una casa y se debe encontrar cosas, recolectar cosas. Ya con esas cosas, ir resolviendo más cosas, abriendo puertas hasta ya terminar el nivel.	si, el de resolver cosas. Por ejemplo, que uno tiene una casa y se debe encontrar cosas, recolectar cosas.	Aprendizaje por vía de la experiencia
5	¿Cuáles videojuegos aconsejaría para que sus amigos jueguen? ¿Por qué?	Na4: pues no sé los gustos y depende de los gustos, porque cómo le voy a dar cualquier juego sin saber si le gusta o no. Entrevistador: ¿pero ¿cuál aconsejarías? Na4: el de las puertas, que se llama cien puertas creo. Trata de lo que uno encuentre para irlo resolviendo, poniendo los números en diferentes partes para ir pasando de nivel. Entrevistador: ¿Dónde lo puedo encontrar? Na4: en la Play Store.	Pues no sé los gustos y depende de los gustos. porque cómo le voy a dar cualquier juego sin saber si le gusta o no.	Cuestion de gustos y de recursos

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Na4)				
APRENDIZAJE CON EL VIDEOJUEGO				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORIA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Por qué decide jugar con los videojuegos?	Na4: porque yo veía a los demás jugando. Entonces, no sabía lo que estaban haciendo y después lo fui repitiendo hasta que me fue gustando. Entrevistador: ¿A quién viste jugar? Na4: más que todo a mi hermana.	Porque yo veía a los demás jugando	Objeto/juguete famoso de entretenimiento
2	¿Se emociona al jugar con el videojuego? ¿En qué momento?	Na4: Sí, cuando ya voy a llegar a la meta. Pues tiene un tiempo, porque depende del nivel. Si es el primer nivel le dan más tiempo, si es más avanzado dan poquito tiempo. Entrevistador: cuando llegas a la meta ¿cómo reaccionas? Na4: feliz, grito a veces. Porque no muy frecuentemente llegue allá. Eso es muy difícil, porque hay muchos carros y motos por ahí y uno los tiene que esquivar.	Sí, cuando ya voy a llegar a la meta. Me siento feliz, grito a veces. Porque no muy frecuentemente llegue allá	Satisfacción por el logro
3	¿Qué opina de las personas que no juegan a los videojuegos?	Na4: que están bien, no tiene la necesidad de jugar, que tienen mas cosas que hacer, que no les llama la atención. Entonces, ¿qué opino? Pues que están bien.	Que están bien, no tiene la necesidad de jugar, que tienen más cosas que hacer, que les llama la atención.	Cuestión de gustos y de recursos

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Na4)				
RUTINAS				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORIA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿A qué hora sale del colegio?	Na4: una y media de la tarde.	Una y media de la tarde	Rutina contexto doméstico
2	¿Cuándo llega a su casa qué es lo primero que hace	Na4: me cambio de ropa, organizo el uniforme para el otro día, arreglo horario. Después, bajo al primer piso de la casa, sirvo el almuerzo con mi hermana, cuando mi mamá no puede estar porque puede estar trabajando en un turno de la tarde. Entonces, si mi papá está, le servimos a él.	Me cambio de ropa, organizo el uniforme para el otro día, arreglo horario	Rutina contexto doméstico
3	¿Cuándo almuerza o come algo?	Na4: almuerzo con mi hermana, mi mamá o mi papá a las dos de la tarde.	Con su familia: dos de la tarde	Rutina contexto doméstico
4	¿En qué momento realiza las tareas o trabajos que dejan del colegio?	Na4: las hago después de almorzar, cuando subo a mi cuarto y organizo tareas para ver qué tengo.	las hago después de almorzar	Deberes como condicionantes para video-jugar
5	¿Cuándo comienza a jugar con los videojuegos?	Na4: después de hacer tareas, si termino temprano puedo jugar, siempre que sea antes de la siesta de la noche.	Después de hacer tareas	Deberes como condicionantes para video-jugar
6	¿Todos los días juega con los videojuegos?	Na4: solo si me queda tiempo, porque tengo que hacer otras cosas.	Solo si me queda tiempo	Actividad habitual
7	¿Hay días que no puede jugar con los videojuegos? - ¿Cuándo no puede jugar que otra actividad realizas?	Na4: si mi mamá deja favores o encargos los tengo que hacer, si los termino a tiempo puedo jugar. Si ya no me han pedido nada puedo jugar y si ya es después de la siesta de la noche, no puedo jugar. A veces, hago otras cosas: me pongo a dibujar y hago ejercicio en mi casa, me pongo a trotar y a saltar la cuerda.	si mi mamá deja favores o encargos los tengo que hacer, si los termino a tiempo puedo jugar, A veces, hago otras cosas: me pongo a dibujar y hago ejercicio en mi casa, me pongo a trotar y a saltar la cuerda.	Deberes como condicionantes para video-jugar, actividades sociales de entretenimiento
8	¿A qué hora inicia y termina de jugar con los videojuegos?	Na4: después de hacer la tarea, solo si tengo tiempo. Por ejemplo, puede ser a las cinco de la tarde hasta las siete de la noche.	después de hacer la tarea, solo si tengo tiempo	Los deberes como condicionantes para video-jugar
9	¿A qué hora se va a dormir?	Na4: al siguiente día tengo que madrugar, hay que acostarse temprano. Me acuesto a las ocho y media o nueve de la noche.	e acuesto a las ocho y media o nueve de la noche.	Rutina contexto doméstico
10	¿Tiene que hacer alguna actividad/acción/hecho antes de irse a dormir?	Na4: organizarme, comer, me cepillo, cojo el celular para poner la alarma y despertarme al otro día, porque sé que me va a dar mucho sueño al despertarme. Una vez, me quedé jugando y me acosté a las nueve y media de la noche. Al otro día, no escuché la alarma y me desperté a las seis y media porque mi papá vio que yo no estaba por ahí. Entonces, él me despertó y me cogió la tarde, llegué al colegio más o menos siete y quince, porque a mí me gusta llegar a las siete y dos o siete y tres de la mañana.	organizarme, comer, me cepillo, cojo el celular para poner la alarma y despertarme al otro día	Rutina contexto doméstico

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Na4)				
REGLAS				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Tienes reglas para que puedas jugar con los videojuegos?	Na4: pues sí, tener todo organizado para el otro día y saber que, de verdad, tengo tiempo libre. Porque si tengo algo más por hacer y me pongo a jugar, después me entretengo y no hago eso.	Tener todo organizado para el otro día	Deberes como condicionantes para video-jugar
2	¿Quién creo esas reglas?	Na4: mi mamá.	Na4: mi mamá	Autoridad o restricción
3	¿Qué opina de esas reglas?	Na4: que están bien, porque me hacen ser una persona responsable y ya después grande voy a ser una buena persona.	que están bien, porque me hacen ser una persona responsable	Seguir las reglas determinará en un futuro satisfacción por el logro
4	¿Cuáles de esas reglas considera importante y cual no? ¿Por qué?	Na4: hacer las tareas, porque me va a ir bien en el colegio. Entrevistador: ¿Cuál regla no te parece importante? ¿Por qué? Na4: pues no, todas son importantes para mí.	hacer las tareas, porque me va a ir bien en el colegio.	satisfacción por el logro
5	¿Cumples a cabalidad estas reglas? ¿Por qué?	Na4: sí, las cumplo todas	Las cumplo todas	Deberes como condicionantes para video-jugar
6	¿Qué pasa si algún día no cumples estas reglas?	Na4: ¿qué pasa? Pues se me olvidalo que tengo que hacer y al otro día me va a ir mal. Porque, me va a coger la tarde o no encuentro las cosas.	Porque, me va a coger la tarde o no encuentro las cosas.	Deberes como condicionantes para video-jugar
7	¿Cuándo juega con alguien más a los videojuegos, entre ustedes han creado reglas para el juego?	Na4: con mi prima hemos creado reglas para jugar. Por ejemplo, hay que hacer papeles diferentes, digamos que ella tiene que ser alguna persona o bebé. Si a ella en ese juego y en esa partida tuvo que hacer de bebé, a mí en la otra me toca ser lo que ella fue. Entrevistador: ¿cómo sería esa regla en el juego de la motocicleta? Na4: tendríamos que esperarlos, no en la carrera sino en lo que vamos avanzado en los niveles. O sea, si yo estoy en un nivel más adelante yo la espero a que pase de nivel en esa carrera para que esté conmigo. Entrevistador: si algún día ella no te espera ¿qué pensarías? Na4: nada. Yo pienso que debo cumplir las reglas, no es que me vaya a poner brava o algo. Entrevistador: si es al contrario, ¿ella se molestaría? Na4: no, ella no se molestaría. Yo la conozco mucho, porque he vivido prácticamente con ella.	Con mi prima. Por ejemplo, hay que hacer papeles diferentes, tendríamos que esperarlos, no en la carrera sino en lo que vamos avanzado en los niveles	Autonomía para video-jugar;
8	¿Considera importante crear reglas para jugar los videojuegos?	Na4: sí, porque así va a ser más divertido y uno tiene que cumplir algo. En cambio, si uno juega así por jugar, pues se aburre.	Sí, porque así va a ser más divertido y uno tiene que cumplir algo	El cumplimiento de las reglas, también establece satisfacción por el logro
9	¿Has creado reglas con las personas cuando juegas online?	Na4: no, así no he jugado y tampoco me dejan. Porque puede haber personas malas o cosas que no, que yo no debería estar ahí. Entonces jugar online está prohibido. Entrevistador: ¿quién te dijo eso? Na4: mi mamá y mi papá. Entrevistador: ¿por qué crees que te dicen eso? Na4: porque hay personas que tienen mucha maldad con las otras personas.	No, así no he jugado y tampoco me dejan. Porque puede haber personas malas, Entonces jugar online está prohibido, porque hay personas que tienen mucha maldad con las otras personas.	Nociones parentales sobre los videojuegos

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Na4)				
NEGOCIACIÓN CON LOS ADULTOS				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Alguna vez le han prohibido jugar con los videojuegos? ¿Por qué?	Na4: sí. Cuando no he hecho lo que tengo que hacer antes de ponerme a jugar. Entonces, me lo prohíben al siguiente día.	Sí. Cuando no he hecho lo que tengo que hacer antes de ponerme a jugar.	Deberes como condicionantes para video-jugar
2	¿Qué tipo de acuerdo hacen los adultos con usted, si le llegan a prohibir que juegue con los videojuegos?	Na4: debo cumplir lo que me dicen y todo lo que tengo que hacer.	Debo cumplir lo que me dicen, cumplir todo lo que tengo que hacer.	Autoridad o restricción; Deberes como condicionantes para video-jugar
3	¿En alguna ocasión les ha propuesto a los adultos una negociación para que lo dejen jugar con los videojuegos?	Na4: pues no, debo hacer lo que tengo que hacer.	Pues no, debo hacer lo que tengo que hacer.	Deberes como condicionantes para video-jugar
4	¿Qué crees que piensan sus padres o cuidadores sobre que juegue con los videojuegos?	Na4: que son muy aburridos y que no aprovechan en nada. Lo dicen porque cuando ellos eran chiquitos jugaban más cosas divertidas que lo de ahora. Entrevistador: ¿qué jugaban ellos? Na4: ellos jugaban juegos con nombres raros como: dos palitos que se juntan o que salían a la calle con otros niños a jugar pin-pon, cosas así. Que en vez de estar pegados del celular. Entonces, para ellos los videojuegos son aburridos. Entrevistador: ¿para ti como son? Na4: a veces divertidos. Pero, no frecuentemente porque hay cosas más divertidas que me aprovechan, que me gustan hacer y que sé que sirven.	Que son muy aburridos y que no aprovechan en nada, cuando ellos eran chiquitos jugaban más cosas divertidas que lo de ahora. Que en vez de estar pegados del celular. Entonces, para ellos los videojuegos son aburridos.	Nociones parentales sobre los videojuegos

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Na4)				
RELACION CON LOS ADULTOS Y PARES				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Ha hecho amigos jugando con los videojuegos?	Na4: eso no.		
2	¿Es posible tener amigos gracias a los videojuegos?	Na4: sí, yo creo que sí. Cuando se hablan sin conocerse, se empiezan a hablar. Yo he visto, muchos niños que se habla por ahí, pero no sé, yo creo que si se hablan por ahí sin amigos. Pero yo no lo he hecho. Entrevistador: ¿por qué no lo has hecho? Na4: porque no es necesario para mí, pues no tengo que estar con otras personas y no tengo necesidad. Yo puedo jugar sola.	Si, yo creo que si...Yo he visto, muchos niños que se habla por ahí...yo creo que si se hablan por ahí son amigos	El videojuego como generador de relaciones interpersonales
3	¿Alguien de su casa le acompaña cuando juega a los videojuegos?	Na4: no, estoy sola. A veces, hay personas cerca que están hablando, pero yo estoy jugando. Siempre y cuando no estén hablando conmigo, porque sería irrespeto si no les prestó atención por estar jugando, así que pongo el juego a un lado y hablo con ellos.	No, estoy sola. A veces, hay personas cerca que están hablando, pero yo estoy jugando	Actividad habitual
4	¿Juega a los videojuegos con sus padres o cuidador?	Na4: no, porque a ellos no les gusta y no tienen tiempo, tienen muchas cosas por hacer. Tiene que arreglar la ropa, ir a lavar, atender algo o tienen que estudiar algo. Entonces, no tienen tiempo.	No, porque a ellos no les gusta y no tienen tiempo	Nociones parentales sobre los videojuegos
5	¿Qué piensan sus papas o cuidador cuando juegas con los videojuegos?	Na4: que son muy aburridos y que no aprovechan en nada.	Que son muy aburridos y que no aprovechan en nada.	Nociones parentales sobre los videojuegos

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Na5)				
INICIO CON LOS VIDEOJUEGOS FORMA DE APRENDIZAJE Y RELACIONES				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Cuándo fue la primera vez que jugó a los videojuegos?	Na5: tenía 8 años.	Na5: tenía 8 años.	Etapa inicial de juego
2	¿Quién le dio el videojuego? ¿Por qué?	Na5: amigos, ellos me lo dieron para que jugaráramos todos. Entrevistador: ¿qué iban a jugar? Na5: a Roblox.	Por las guías de los minijuegos que traía ese juego. También, mis amigos me enseñaban.	Aprendizaje por vía de la experiencia
3	¿Cómo aprendió a jugar a los videojuegos? - ¿Cómo se aprende a jugar? - ¿Qué necesita para jugar un videojuego?	Na5: por las guías de los minijuegos que traía ese juego. También, mis amigos me enseñaban. Entrevistador: ¿Qué te decían ellos para que jugaras? Na5: que hiciera, por ejemplo, mover algún objeto o que me fuera para alguna parte. Entrevistador: ¿qué se necesita para jugar roblox? Na5: un perfil y un avatar. Entrevistador: ¿qué es un avatar? Na5: es el personaje de uno en ese sitio y se identifica como uno quiera. Entrevistador: ¿qué es el perfil? Na5: el perfil es para acceder a los juegos y poder con otras personas.	Que hiciera, por ejemplo, mover algún objeto o que me fuera para alguna parte.	Juego cooperativo
4	¿Con quién jugó la primera vez? - ¿Qué sintió? - ¿Le gusto?	Na5: jugué sola. Entrevistador: ¿jugaste con tus amigos o jugaste sola a Roblox? Na5: pues, primero jugué con mis amigos. Ya después, me cansé de jugar con ellos y jugué sola. Entrevistador: ¿al jugaste con tus amigos qué sentiste? Na5: una experiencia diferente, porque uno no está acostumbrado a jugar este tipo de juegos. Entrevistador: ¿te gustó jugar sola? Na5: pues, si también, me pareció chévere.	Na5: un perfil y un avatar. Entrevistador: ¿qué es un avatar? Na5: es el personaje de uno en ese sitio y se identifica como uno quiera. Entrevistador: ¿qué es el perfil? Na5: el perfil es para acceder a los juegos y poder con otras personas.	Recurso de acceso a las posibilidades de juego (avatar y perfil)
5	¿Con quién juega a los videojuegos?	Na5: a veces juego sola.	Jugué sola... pues, si también, me pareció chévere.	Actividad habitual
6	¿Qué diferencia hay entre jugar solo o acompañado?	Na5: jugar acompañada es una diferencia un poquito muy grande. Porque, uno está con la compañía y le dice, pues que vamos para alguna parte o para otra. Y estando sola, ya decidí mi rumbo.	Jugar acompañada es una diferencia un poquito muy grande. Porque, uno está con la compañía y le dice, pues que vamos para alguna parte o para otra	Juego cooperativo

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Na5)				
SENTIDO POR LOS VIDEOJUEGOS				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Por qué juega a los videojuegos?	Na5: por aburrimiento, porque a veces no hay nadie con quien jugar. Entonces, pues esa es la	Na5: por aburrimiento, porque a veces no hay nadie con quien jugar. Entonces, pues esa es la	Objeto/juguete famoso de entretenimiento
2	¿Qué le gusta de los videojuegos? ¿Por qué?	Na5: me gusta que uno puede interactuar con personas que no están cerca. Entrevistador: ¿a qué te refieres?	Na5: me gusta que uno puede interactuar con personas que no están cerca... pues que uno puede conocer gente nueva en el juego. Y hacer algún tipo de amigo gracias	El videojuego como generador de relaciones interpersonales
3	¿Qué no le gusta de los videojuegos? ¿Por qué?	Na5: que son muy difíciles, solo algunos.	que son muy difíciles, solo algunos.	Videojuego soso

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Na5)				
TIEMPO				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿A qué hora juega a los videojuegos?	Na5: entre las 5, 6 o 7:30 de la noche.	Na5: entre las 5, 6 o 7:30 de la noche.	Actividad Habitual
2	¿Por cuánto tiempo juega videojuegos al día?	Na5: una o dos horas.	dos horas	El tiempo como factor relativo para video-jugar
3	¿Alguien le interrumpe cuando juega? ¿Por qué?	Na5: muchas veces, mi familia. Entrevistador: ¿qué te dicen cuando te interrumpen? Na5: que vaya a hacer un mandado, algo importante o para salir a la calle.	Muchas veces, mi familia. que vaya a hacer un mandado, algo importante o para salir a la calle	Deberes como condicionantes para video-jugar.
4	¿Ha estado un día o varios sin jugar con los videojuegos? ¿Cómo se ha sentido?	Na5: si, me he sentido normal. Como no soy tan adicta a ese juego, me siento normal al no estar pegado a la pantalla.	me he sentido normal. Como no soy tan adicta a ese juego, me siento normal al no estar pegado a la pantalla.	Actividad Habitual
5	¿Tiene horario de juegos?	Na5: para jugar, lo hago entre las 5 o las 6. Pero, juego mas entre las 6, 8 o 9 de la noche.	para jugar, lo hago entre las 5 o las 6. Pero, juego mas entre las 6, 8 o 9 de la noche. Es mi papa quien dice estos horarios.	Autoridad o restricción
6	¿Quién establece estos horarios?	Na5: mi papá.		

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Na5)				
ESPACIO				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Qué pasos realiza usted para conectarse a internet cuando juega con los videojuegos?	Na5: para jugar roblox yo entro a la página que se llama www.Roblox.com, se entra y lo juega. Después, se elige el idioma porque eso es de Estados Unidos, uno lo pone en español. Entonces, uno se registra y ya tiene su cuenta, luego se hace el avatar. Entrevistador: ¿luego de crear el avatar qué más sigue? Na2: Es como, si usted quiere jugar un juego tiene que descargar roblox en el computador. Aunque, en el celular ya no es necesario porque se descarga la aplicación. Luego que este descargado en el computador, usted ya se mete a la página y puede jugar cualquier minijuego.	para jugar roblox yo entro a la página que se llama www.Roblox.com, se entra y lo juega.. luego se hace el avatar.	Recurso de acceso a las posibilidades de juego
2	¿Alguien más se puede conectar? ¿En qué lugar juega con los videojuegos?	Na5: si, se pueden conectar varias personas, como otra gente.	Na5: si, se pueden conectar varias personas, como otra gente.	Internet como medio facilitador para video-jugar
3	¿En qué lugar juega con los videojuegos?	Na5: en mi casa, juego en la sala.	En la sala	Atributo a los escenarios para video-jugar
4	¿Por qué elige este lugar para jugar con los videojuegos?	Na5: porque hay luz y es un lugar mas grande. No me siento tan oprimida, como si fuera en un lugar cerrado.	Na5: La sala, porque hay luz y es un lugar mas grande. No me siento tan oprimida, como si fuera en un lugar cerrado.	

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Na5)				
TIPO DE VIDEOJUEGOS				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Cuáles son los videojuegos que más le gustan? ¿Por qué?	Na5: en el juego de Roblox me gusta Jailbreak, Fuga, Adóptame, Meepcity y Flee the Facility.	Na5: en el juego de Roblox me gusta Jailbreak, Fuga, Adóptame, Meepcity y Flee the Facility.	Tipos de videojuegos
2	¿De qué trata el videojuego que más le gusta?	Na5: En Jailbreak, trata de salir, de policías y ladrones, ir a coger un carro para robar la joyería. El del policía es de atrapar al prisionero para no dejar que robe. Adóptame, es de adoptar personas, pues un niño. O sea, usted tiene dos opciones, ser adulto o niño. Si quiere ser adulto tiene que adoptar un niño, posiblemente. Si quiere ser niño puede que lo adopten, sino hace su vida individual. Meepcity, es mas de socializar, tener una vida y amigos. Flee The Facility, trata de que no lo atrape la persona que tiene el martillo, que en este caso se llama la bestia y que puedan hackear rápido los computadores para salir de esa sala. Entrevistador: ¿qué pasa si esa Bestia lo atrapa a uno? Na5: lo puede meter a una capsula de frío, ahí lo congelan. Si los jugadores o amigos no lo sacan, se muere. Ya no puede jugar, pero puede verlos mientras ellos siguen jugando.	En Jailbreak, trata de salir, de policías y ladrones, ir a coger un carro para robar la joyería. El del policía es de atrapar al prisionero para no dejar que robe;. Meepcity, es mas de socializar, tener una vida y amigos.	Acción; El videojuego como generador de relaciones interpersonales
3	¿Cuáles son los videojuegos que menos le gustan? ¿Por qué?	Na5: Fornite y Minecraft. Entrevistador: ¿por qué no te gusta Fornite? Na5: porque se trata de matar y construir, dos cosas a la vez que son muy complicadas para mí. Y Minicraft, no me gusta porque todo es cuadrado y eso es como más de aventura.	Fornite y Minecraft	Tipos de videojuegos
4	¿Qué otros videojuegos, juega de vez en cuando?	Na5: Freefire, me gusta porque es de matar a gente y uno puede ganar la partida, jugar en escuadra con los amigos.	Freefire, me gusta porque es de matar a gente	Acción
5	¿Cuáles videojuegos aconsejaría para que sus amigos jueguen? ¿Por qué?	Na5: si es niño, le aconsejaría Roblox y Freefire. Porque ya todo mundo está jugando Freefire y todo eso. Pero, si es niña yo le diría que Roblox. Entrevistador: ¿Por qué crees que Roblox le gustaría a esa niña? Na5: porque ella hace su avatar, puede mirar si lo quiere personalizar como niña o niño. Ella puede mirar maquillaje y todo eso. También, hay juegos para niños y para niñas.	si es niño, le aconsejaría Roblox y Freefire. Porque ya todo mundo está jugando Freefire y todo eso. si es niña yo le diría que Roblox, porque ella hace su avatar	Objeto/juguete famoso de entretenimiento

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Na5)				
APRENDIZAJE CON EL VIDEOJUEGO				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Por qué decide jugar con los videojuegos?	Na5: porque yo estaba en ese entonces aburrida, entonces me dijeron del juego y lo recordé. Así que lo jugué.	porque yo estaba en ese entonces aburrida	Objeto/juguete famoso de entretenimiento
2	¿Se emociona al jugar con el videojuego? ¿En qué momento?	Na5: cuando juego Roblox me emociono, cuando la bestia me atrapa en Flee The Facility. Entrevistador: ¿te han atrapado varias veces? Na5: sí, varias veces. Entrevistador: ¿cómo te sentiste? Na5: sentí como que me emocioné mucho, a veces le pego muy duro a la mesa del computador. Y no pues, sentí una emoción un poco contenta, mejor es como varias emociones pues estaba emocionada, pero con rabia porque me atraparon. Pero igual, normal.	cuando juego Roblox me emociono, cuando la bestia me atrapa en Flee The Facility. sentí una emoción un poco contenta, mejor es como varias emociones pues estaba emocionada, pero con rabia porque me atraparon.	Satisfacción por el logro
3	¿Qué opina de las personas que no juegan a los videojuegos?	Na5: normal, cada uno tiene su gusto por si desea jugar o no.	Na5: normal, cada uno tiene su gusto por si desea jugar o no.	Cuestión de gustos y de recursos

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Na5)				
RUTINAS				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿A qué hora sale del colegio?	Na5: a las 12:00 del mediodía.	Na5: a las 12:00 del mediodía.	Rutina contexto doméstico
2	¿Cuándo llega a su casa qué es lo primero que hace?	Na5: me cambio y voy a almorzar.	Na5: me cambio y voy a almorzar.	Rutina contexto doméstico
3	¿Cuándo almuerza o come algo?	Na5: diez o quince minutos después de que llego a la casa.	Na5: diez o quince minutos después de que llego a la casa.	Rutina contexto doméstico
4	¿En qué momento realiza las tareas o trabajos que dejan del colegio?	Na5: por hay a las 2 o 3 de la tarde.	Na5: por hay a las 2 o 3 de la tarde.	Rutina contexto doméstico
5	¿Cuándo comienza a jugar con los videojuegos?	Na5: por la noche o ya cuando se aproxime las 6 de la tarde.	Na5: por la noche o ya cuando se aproxime las 6 de la tarde.	Rutina contexto doméstico
6	¿Todos los días juega con los videojuegos?	Na5: porque hay cosas más importantes por hacer, que los juegos. Por ejemplo, salir a la calle, estar con la familia... cosas así.	porque hay cosas más importantes por hacer, que los juegos.	Actividades sociales de entretenimiento
7	¿Hay días que no puede jugar con los videojuegos? - ¿Cuándo no puede jugar que otra actividad realizas?	Na5: sí, como ahora que no estoy jugando porque no tengo el medio para jugar. Entonces, me pongo a hablar, salgo a comprar un helado, hacer mandados o la casa de un familiar.	me pongo a hablar, salgo a comprar un helado, hacer mandados o la casa de un familiar.	Actividades sociales de entretenimiento
8	¿A qué hora inicia y termina de jugar con los videojuegos?	Na5: me ponen reglas, la regla es de 1 a 2 horas se queda jugando. Si me paso de esa regla ya no puedo jugar por un periodo. Entonces, como estoy jugando en la noche, ya sería desde las 6 hasta las 8 de la noche o desde las 7 hasta las 9.	me ponen reglas, la regla es de 1 a 2 horas se queda jugando.	Autoridad o restricción
9	¿A qué hora se va a dormir?	Na5: después de jugar el juego. O sea, como a las 9 de la noche.	Na5: después de jugar el juego. O sea, como a las 9 de la noche.	Rutina contexto doméstico
10	¿Tiene que hacer alguna actividad/acción/hecho antes de irse a dormir?	Na5: voy y me cepillo, organizo mi cama y me acuesto.	Na5: voy y me cepillo, organizo mi cama y me acuesto.	Rutina contexto doméstico

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Na5)				
REGLAS				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORIA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Tienes reglas para que puedas jugar con los videojuegos?	Na5: no hablar con desconocidos y tener un periodo de tiempo para jugar.	no hablar con desconocidos	Autoridad y/o restricción
2	¿Quién creo esas reglas?	Na5: mis papás.	Na5: mis papás.	Autoridad y/o restricción
3	¿Qué opina de esas reglas?	Na5: pues que están bien, porque uno no puede estar todo el tiempo pegado de una pantalla, porque eso es malo para la visión y puede perder momentos importantes en el caso de la familia.	pues que están bien, porque uno no puede estar todo el tiempo pegado de una pantalla	Autonomía para video-jugar
4	¿Cuáles de esas reglas considera importante y cual no? ¿Por qué?	Na5: pienso que la de la visión, para no estar pegada de la pantalla.	No estar pegado tanto tiempo de la pantalla, es malo para la visión	Autonomía para video-jugar
5	¿Cumples a cabalidad estas reglas? ¿Por qué?	Na5: si las cumpro, porque si no la cumpro me daño los ojos y no me dejan volver a jugar.		
6	¿Qué pasa si algún día no cumples estas reglas?	Na5: no me dejan jugar por uno o dos meses.	Na5: no me dejan jugar por uno o dos meses.	Autoridad y/o restricción
7	¿Cuándo juega con alguien más a los videojuegos, entre ustedes han creado reglas para el juego?	Na5: no, eso no sucede.	Na5: no, eso no sucede.	Autonomía para video-jugar
8	¿Considera importante crear reglas para jugar los videojuegos?	Na5: pues no, porque el juego ya trae las reglas.	El juego ya trae las reglas.	Autoridad y/o restricción
9	¿Has creado reglas con las personas cuando juegas online?	Na5: si, por ejemplo que, el Flee the facility todos nos ayudemos para salir rápido y subir de rango o de nivel. Porque el que juega por primera vez aparece que tiene nivel 1 y el que ya va jugando varias veces es de nivel 110 y así.	si, por ejemplo, en el Flee the facility todos nos ayudemos para salir rápido y subir de rango o de nivel	Juego cooperativo

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Na5)				
NEGOCIACIÓN CON LOS ADULTOS				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORIA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Alguna vez le han prohibido jugar con los videojuegos? ¿Por qué?	Na5: por lo que a veces me mantenía muy pegada al juego. Entonces, pues me dañaba la vista.	Por lo que a veces me mantenía muy pegada al juego. Entonces, pues me dañaba la vista.	Autoridad o restricción
2	¿Qué tipo de acuerdo hacen los adultos con usted, si le llegan a prohibir que juegue con los videojuegos?	Na5: no nada, yo les dije que me dejaran jugar. Entonces, al ver que yo no estaba tan pegada al computador y tenía en cuenta la regla que me dijeron, me dejan jugar.	tenía en cuenta la regla que me dijeron, me dejan jugar.	Autoridad o restricción
3	¿En alguna ocasión les ha propuesto a los adultos una negociación para que lo dejen jugar con los videojuegos?	Na5: no solo me dicen que debo cumplir esa normal del tiempo.	dicen que debo cumplir esa normal del tiempo.	Autoridad o restricción
4	¿Qué crees que piensan sus padres o cuidadores sobre que juegue con los videojuegos?	Na5: pues que es una pérdida de tiempo. Pienso que lo dicen o yo lo pienso, porque hay cosas más importantes por hacer, como estudiar, hacer las tareas e ir a comer.	es una pérdida de tiempo.	Nociones parentales sobre los videojuegos

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Na5)				
RELACION CON LOS ADULTOS Y PARES				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORIA INICIAL	CATEGORIA EMERGENTE
1	¿Ha hecho amigos jugando con los videojuegos?	Na5: si.	si ha hecho amigos	Juego cooperativo
2	¿Es posible tener amigos gracias a los videojuegos?	Na5: si lo es, porque uno al ver que no tiene amigos en la vida real, uno busca amigos o personas que le añaden la soledad a uno. Entrevistador: ¿cuando se hacen amigos de qué se hablan? Na5: pues para saber si van a jugar o para saludarlo a uno. Entrevistador: ¿Son personas de lugar donde vives o de otros lugares? Na5: hay veces son de otros lugares u otras veces que no. Pero, la mayoría son de otras partes.	si lo es, porque uno al ver que no tiene amigos en la vida real, uno busca amigos	El videojuego como generador de relaciones interpersonales
3	¿Alguien de su casa le acompaña cuando juega a los videojuegos?	Na5: no, nadie.	No la acompañan	Actividad habitual
4	¿Juega a los videojuegos con sus padres o cuidador?	Na5: siempre juego sola.	Na5: siempre juego sola.	Actividad habitual
5	¿Qué piensan sus papas o cuidador cuando juegas con los videojuegos?	Na5: pues como dije ahora, creo que ellos piensan que es una pérdida de tiempo.	Pérdida de tiempo	Nociones parentales sobre los videojuegos

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (No6)				
INICIO CON LOS VIDEOJUEGOS FORMA DE APRENDIZAJE Y RELACIONES				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORIA INICIAL	CATEGORIA EMERGENTE
1	¿Cuándo fue la primera vez que jugó a los videojuegos?	No6: A los 5 años. Entrevistador: ¿Qué videojuego jugó? No6: Nintendo de videojuegos de motos. Eso tenía juegos grabados ahí.	No6: A los 5 años	Etapas inicial de juego
2	¿Quién le dio el videojuego? ¿Por qué?	No6: mis padres, pues me lo dieron por tanto aburrimiento. Entonces, nos vieron aburridos de ver a los hermanos ahí. Yo creo que por eso me lo dieron.	mis padres, pues me lo dieron por tanto aburrimiento.	Objeto/juguete famoso de entretenimiento
3	¿Cómo aprendió a jugar a los videojuegos? - ¿Cómo se aprende a jugar? - ¿Qué necesita para jugar un videojuego?	No6: pues investigando las teclas, así jugando uno va aprendiendo cómo jugar. Entrevistador: ¿Cómo se aprende a jugar? No6: pues uno coge el control, primero lo pone así en juego para que uno vaya mirando cómo se corre, donde voltear, donde saltar. Entrevistador: ¿Qué se necesita para jugar ese videojuego? No6: pues grabarse las teclas en la mente. Pues también, la agilidad y las manos.	pues investigando las teclas, así jugando uno va aprendiendo cómo jugar.	(Investigando las teclas) Aprendizaje por vía de la experiencia
4	¿Con quién jugó la primera vez? - ¿Le gustó?	No6: con mi hermano. Entrevistador: ¿Qué sintió? ¿Le gustó? No6: si, como en ese tiempo no había tanta tecnología avanzada, que play 2 o Xbox. Entonces, si... Nosotros empezamos a jugar, mi hermano perdía o yo también. Eso era muy bueno. Entrevistador: ¿al usted ganar cómo cree que se sentía su hermano? No6: pues maluco porque a uno le da rabia cuando se pierde. Había veces que yo me sentía así.	pues uno coge el control, para que uno vaya mirando cómo se corre, donde voltear, donde saltar.	Recurso de acceso a las posibilidades juego
5	¿Con quién juega a los videojuegos?	No6: juego con mi hermano.		
6	¿Qué diferencia hay entre jugar solo o acompañado?	No6: pues hay veces es mejor porque uno quiere jugar un juego que uno quiere. En cambio, compartiendo el otro y yo tenemos que ponemos de acuerdo para jugar.	hay veces es mejor porque uno quiere jugar un juego que uno quiere; En cambio, compartiendo el otro y yo tenemos que ponemos de acuerdo para jugar.	Actividad habitual; Autonomía para videojugar

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (No6)				
SENTIDO POR LOS VIDEOJUEGOS				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Por qué juega a los videojuegos?	No6: porque uno se entretiene jugando y es chévere.	No6: porque uno se entretiene jugando y es chévere.	Objeto/juguete famoso de entretenimiento
2	¿Qué le gusta de los videojuegos? ¿Por qué?	No6: la acción y la aventura, porque me parece entretenido.	No6: la acción y la aventura, porque me parece entretenido.	Acción
3	¿Qué no le gusta de los videojuegos? ¿Por qué?	No6: los juegos de pelea, porque no son tan divertidos, no les encuentro diversión.	los juegos de pelea, porque no son tan divertidos	Videojuegos sosos

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (No6)				
TIEMPO				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿A qué hora juega a los videojuegos?	No6: A las 2:00 Pm.	a las 2:00pm	Rutina contexto doméstico
2	¿Por cuánto tiempo juega videojuegos al día?	No6: por dos horas.	Por dos horas	El tiempo como factor relativo para video-jugar
3	¿Alguien le interrumpe cuando juega? ¿Por qué?	No6: si, mi hermano. Porque hay veces que él necesita un cuaderno, un lápiz o -Alejo, ¿Dónde está la cartuchera o algún objeto? -. Entrevistador: ¿y usted cómo se siente? No6: como que ¡ah que perezal Porque uno está como entretenido y le interrumpen la diversión.	Mi hermano, él necesita un cuaderno, un lápiz, si, me he sentido como que, pues eso siempre me hace falta. Como que... uno se vuelve como adicto	Autoridad o restricción; noción negativa sobre los videojuegos
4	¿Ha estado un día o varios sin jugar con los videojuegos? ¿Cómo se ha sentido?	No6: si, me he sentido como que, pues eso siempre me hace falta. Como que... uno se vuelve como adicto. Entonces, hay que descansar, que perezal siempre ahí en el celular y uno como que no, quiero jugar play. Entrevistador: ¿qué siente? No6: pues me aburro.	Eso me hace falta. Entonces hay que descansar, que perezal siempre ahí en el celular	Actividad habitual
5	¿Tiene horario de juegos?	No6: si, juego a las 2:00PM hasta dos horas.	No6: si, juego a las 2:00PM hasta dos horas.	Rutina contexto doméstico
6	¿Quién establece estos horarios?	No6: mi papá, porque yo tengo problemas en las vistas no puedo estar tanto tiempo pegado del televisor o el celular, entonces me afecta.	No6: mi papá, porque yo tengo problemas en las vistas no puedo estar tanto tiempo pegado del televisor o el celular, entonces me afecta.	Autoridad o restricción

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (No6)				
ESPACIO				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORIA INICIAL	CATEGORIA EMERGENTE
1	¿Qué pasos realiza usted para conectarse a internet cuando juega con los videojuegos?	No6: para FreeFire primero si tengo la clave metida en el celular no hay problema. Pero si no la tengo, le pido a mi mamá que me meta la clave. Después, prendo el celular y abro hacia arriba que es donde está el juego, me meto y el juego ya va cargando. Luego, se elige el modo de juego, si quiere clasificatoria, bermuda, juego de escuadra y le aprieta iniciar para jugar.	primero si tengo la clave metida en el celular no hay problema. Pero si no la tengo, le pido a mi mamá que me meta la clave.	Autoridad o restricción
2	¿Alguien más se puede conectar? ¿En qué lugar juega con los videojuegos?	No6: si, se puede de a una persona, dos personas y de a cuatro personas. La de una persona es solo, la de dos personas es duo y de cuatro personas es escuadra.	si, se puede de a una persona, dos personas y de a cuatro personas.	Internet como facilitador para video-jugar
3	¿En qué lugar juega con los videojuegos?	No6: en la sala.	En la sala, porque me llega más el internet que en otras partes de la casa.	Atributo a los escenarios para video-jugar
4	¿Por qué elige este lugar para jugar con los videojuegos?	No6: porque me llega más el internet que en otras partes de la casa. Entrevistador: ¿qué otras partes no le llega internet? No6: en la última pieza o en la tienda.		

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (No6)				
TIPO DE VIDEOJUEGOS				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORIA INICIAL	CATEGORIA EMERGENTE
1	¿Cuáles son los videojuegos que más le gustan? ¿Por qué?	No6: Free Fire, futbol, Call OfDuty. Free Fire me gusta porque es un juego de acción y de concentración. Fútbol también me gusta porque es un juego de concentración y de técnica. Y Call of Duty, porque es de acción y es más divertido porque es de consola.	Free Fire me gusta porque es un juego de acción. Fútbol es un juego de concentración, Call of Duty, porque es de acción y es más divertido porque es de consola.	Objeto/juguete famoso de entretenimiento
2	¿De qué trata el videojuego que más le gusta?	No6: el futbol, ese trata de equipos que juegan entre rivales. Se puede jugar de a una sola persona. Si es play 2 juegan dos personas, si es Xbox de a 4 personas. Uno puede jugar amistosos, campeonatos y ligas.	el futbol, ese trata de equipos que juegan entre rivales.	Tipos de videojuegos
3	¿Cuáles son los videojuegos que menos le gustan? ¿Por qué?	No6: eso juegos de carreras y de lucha. No me gustan los de carreras porque son muy lentos, como que no tienen tanta diversión ni acción. Y los de lucha, no le encuentro diversión, para mí son aburridos.	No me gustan los de carreras porque son muy lentos	Videojuegos sosos
4	¿Qué otros videojuegos, juega de vez en cuando?	No6: Roblox, en ese uno juega y se conecta. Hay varios tipos de juegos, me gusta mucho Meet City en ese uno se conecta y aparecen varias personas de otros países. Uno puede charlar con ellos.	Meet City en ese uno se conecta y aparecen varias personas de otros países. Uno puede charlar con ellos.	Videojuego como generador de relaciones interpersonales
5	¿Cuáles videojuegos aconsejaría para que sus amigos jueguen? ¿Por qué?	No6: les aconsejaría fútbol porque es divertido y pueden jugar entre cuatro. Y Free Fire también, porque se pueden conectar, mandarsen la solicitud y jugar en equipo.	Free Fire también, porque se pueden conectar, mandarsen la solicitud y jugar en equipo	Juego cooperativo

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (No6)				
APRENDIZAJE CON EL VIDEOJUEGO				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORIA INICIAL	CATEGORIA EMERGENTE
1	¿Por qué decide jugar con los videojuegos?	No6: porque para mi es divertido y entretenido.	Es divertido y entretenido.	Objeto/juguete famoso de entretenimiento
2	¿Se emociona al jugar con el videojuego? ¿En qué momento?	No6: si me emociono. Cuando juego futbol me emociono cuando gano y lo mismo cuando juego Free Fire. Entrevistador: ¿Cómo se da cuenta cuando gana en futbol y en Free Fire? No6: En futbol porque se acaba el partido y ahí aparece que gane 3-2, 1-2, y en Free Fire porque quedo como la última persona. Entrevistador: ¿se emociona al jugar Roblox? No6: casi no porque es un juego de comunicación, de charlas con el otro pues no es un juego como de rivalidad. Pero me emociono si construyo una casa y me queda bien. Cuando hay juegos de competencia en los que se gana poquitas monedas, pues les gané a los otros, aunque sea poquito. Entrevistador: ¿Qué juego de Roblox tiene competencia para que usted se emocione? No6: Es que hay muchos tipos de juegos, hay uno de policías en los que hay que capturar al ladrón, uno también puede ser ladrón y puede matar a los policías. Uno se siente satisfecho porque se captura a alguien, es ahí cuando me emociono.	Me emociono cuando gano, en Roblox me emociono si construyo una casa y me queda bien o también Uno se siente satisfecho porque se captura a alguien.	Satisfacción por el logro
3	¿Qué opina de las personas que no juegan a los videojuegos?	No6: pues yo no sé porque ¿cómo harán para no aburrirse? y decir: - eh, yo quiero jugar eso, mirar cómo es-. Cómo harán para no gustarle los videojuegos? Entrevistador: ¿cómo serán las vidas de esas personas que no les gusta los videojuegos? No6: Pues yo creo que bien, porque tiene celular -si les gusta el celular-. Pero no mirar cómo es un Xbox o un Play 2, jugarlo. Entrevistador: ¿Cómo se sentirán ellos? No6: pues si no tienen la forma de comprarlo yo creo que aburridos, ¿qué dirán? -no, no tenemos para eso y hay otras personas que si-. Entrevistador: en el caso que no les guste los videojuegos ¿Qué piensa de ellos? No6: pues no son tan llamativos a los videojuegos. Entrevistador: ¿cómo le parece eso? No6: pues está bien. Entrevistador: ¿Está bien que no jueguen a los videojuegos? No6: pues si no le gusta bien, y si le gusta, pero los padres no los deja está mal porque los muchachos quieren jugar y probar cómo se siente jugar, pueden enojarse por eso.	Pues si no tienen la forma de comprarlo yo creo que aburridos; pues si no le gusta bien, y si le gusta, pero los padres no los deja está mal, porque los muchachos quieren jugar y probar cómo se siente jugar, no pueden enojarse por eso.	Cuestión de gustos y de recursos, autoridad o restricción

ROUTINAS				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORIA INICIAL	CATEGORIA EMERGENTE
1	¿A qué hora sale del colegio?	No6: a las 12:30 del mediodía.	A las 12:30 del mediodía.	Rutina contexto doméstico
2	¿Cuándo llega a su casa qué es lo primero que hace	No6: si tengo tareas las hago, y sino tengo almuerzo, me relajo y veo televisión.	Si tengo tareas las hago, y sino tengo almuerzo, me relajo y veo televisión	Actividades sociales de entretenimiento
3	¿Cuándo almuerza o come algo?	No6: después del colegio, yo llego como a la 1:00PM.	Después del colegio, yo llego como a la 1:00PM.	Rutina contexto doméstico
4	¿En qué momento realiza las tareas o	No6: por ahí a la 1:30 PM.	Por ahí a la 1:30 PM.	Rutina contexto doméstico
5	¿Cuándo comienza a jugar con los	No6: a las 2:00PM.	A las 2:00PM.	Rutina contexto doméstico
6	¿Todos los días juega con los videojuegos?	No6: no todos los días. Por ejemplo, los viernes porque hay veces me queda algo pendiente por hacer.	Los viernes porque hay veces me queda algo pendiente por hacer.	Deberes como condicionante para video-jugar
7	¿Hay días que no puede jugar con los videojuegos? - ¿Cuándo no puede jugar que otra actividad realiza?	No6: pues yo creo que si, por ejemplo, cuando uno está operado o algo. Cuando yo tenía la mano quebrada no podía jugar, pero eso fue hace como 2 o 3 años. Entrevistador: ¿hoy en día hay momentos en los que no puede jugar? No6: si, cuando hay mucha tarea y pienso que la debo hacer para que no me coja el tiempo. Entrevistador: ¿Qué otra actividad realiza cuando no puede jugar videojuegos? No6: hago las tareas, juego ajedrez o parques. Los elijo porque son de pensar y de mirar la táctica del rival.	Hago las tareas, juego ajedrez o parques.	Actividades sociales de entretenimiento
8	¿A qué hora inicia y termina de jugar con los videojuegos?	No6: inicio a las 2:00PM y termino a las 4:00PM.	Inicio a las 2:00PM y termino a las 4:00PM.	Rutina contexto doméstico
9	¿A qué hora se va a dormir?	No6: a las 10:30PM.	A las 10:30PM.	Rutina contexto doméstico
10	¿Tiene que hacer alguna actividad/acción/hecho	No6: si, veo televisión.	Si, veo televisión.	Actividades sociales de entretenimiento

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (No6)				
REGLAS				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Tienes reglas para que puedas jugar con los videojuegos?	No6: Si, pues no jugar videojuegos groseros. También, si voy a jugar con mi hermano no pelear.	no jugar videojuegos groseros y no pelear.	Autoridad o restricción
2	¿Quién creo esas reglas?	No6: mi papá.	Mi papá	Autoridad o restricción
3	¿Qué opina de esas reglas?	No6: pues lo hizo por la salud de cada uno, porque un mal golpe puede ocasionar la muerte o una lesión.	pues lo hizo por la salud de cada uno	opinión sobre las reglas
4	¿Cuáles de esas reglas considera importante y cual no? ¿Por qué?	No6: pues la regla de no pelear, porque si uno va a jugar y se va a mantener peleando con el otro pues es maluco, uno se siente como que ya no quiere jugar o que pereza jugar con él porque se mantiene peleando	uno se siente como que ya no quiere jugar o que pereza jugar con él porque se mantiene peleando	Autoridad o restricción
5	¿Cumples a cabalidad estas reglas? ¿Por qué?	No6: si, porque papá nos puede castigar.	No6: si, porque papá nos puede castigar.	Autoridad o restricción
6	¿Qué pasa si algún día no cumples estas reglas?	No6: nos quita el celular, el play, no podemos salir a otra parte, acostamos a dormir temprano o nos quita el internet, lo desconecta y ya.	nos quita el celular, el play, nos quita el internet, lo desconecta y ya .	Autoridad o restricción
7	¿Cuándo juega con alguien más a los videojuegos, entre	No6: no.		
8	¿Considera importante crear reglas para jugar los videojuegos?	No6: pues no creo. Pero la regla de no pelear es importante, porque uno quiere jugar y divertirse. Entonces, uno por allá peleando, diciendo -le gané, es un mal perdedor, que soy mejor que usted-, eso es maluco y uno se siente como que no ...	la regla de no pelear es importante,	Autoridad o restricción
9	¿Has creado reglas con las personas cuando juegas online?	no		

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (No6)				
NEGOCIACIÓN CON LOS ADULTOS				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Alguna vez le han prohibido jugar con los videojuegos? ¿Por qué?	No6: no estoy seguro. Creo que hay días en que me dicen que no puedo jugar.	Creo que hay días en que me dicen que no puedo jugar .	Autoridad o restricción
2	¿Qué tipo de acuerdo hacen los adultos con usted, si le llegan a prohibir que juegue con los videojuegos?	No6: puedo descansar varias horas, yo me acuesto a dormir y descanso de los ojos. Entonces, ya me puedo levantar y me dicen que ya lo puedo coger y jugar, ya que descansé varias horas.	puedo descansar varias horas, yo me acuesto a dormir y descanso de los ojos.	Rutina contexto doméstico
3	¿En alguna ocasión les ha propuesto a los adultos una negociación para que lo dejen jugar con los videojuegos?	No6: pues yo digo que descansar de los ojos.	descansar de los ojos.	Autoridad o restricción
4	¿Qué crees que piensan sus padres o cuidadores sobre que juegue con los videojuegos?	No6: pues ellos, yo creo que piensan que eso es malo... ¿Qué dirán? Que se vuelven adictos a eso, que ya no quieren hacer nada. Entrevistador ¿usted que cree los niños son adictos por jugar a los videojuegos? No6: si, algunos que juegan varias horas. Por hay dos o tres días.	yo creo que piensan que eso es malo... ¿Qué dirán? Que se vuelven adictos a eso, que ya no quieren hacer nada; son adictos los que si, algunos que juegan varias horas .	Nociones parentales sobre los videojuegos; noción negativa sobre los videojuegos

RELACION CON LOS ADULTOS Y PARES				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Ha hecho amigos jugando con los videojuegos?	No6: si, pues en Roblox. Ahí tengo muchos amigos, lo máximo son 200.	en Roblox. Ahí tengo muchos amigos, lo máximo son 200.	El videojuego como generador de relaciones interpersonales
2	¿Es posible tener amigos gracias a los videojuegos?	No6: si lo es, porque uno va conociendo personas de otros países y si. Pero uno tiene que mirar quiénes son las personas buenas y las malas, porque hay muchos que dicen groserías y todo eso. Entrevistador: ¿le ha pasado eso con alguna persona mientras juega? No6: si, yo he visto que -parce, deje eso tan cochino tan mal hablado-. Entonces, todos nos vamos para otro Server (servidor). Entrevistador: ¿cómo es posible irse para otro servidor? No6: o sea, hay personas que se meten y para estar en uno u otro servidor. Entonces, si uno quiere esa persona, se hunde un botón que dice "Teletransportar". Con eso, ellos se teletransportan y ya llegan a otro servidor.	porque uno va conociendo personas de otros países y si.	El videojuego como generador de relaciones interpersonales
3	¿Alguien de su casa le acompaña cuando juega a los videojuegos?	No6: no, juego solo.	No6: no, juego solo.	Actividad habitual
4	¿Juega a los videojuegos con sus padres o cuidador?	No6: pues Parchis, solo ese lo he jugado con mi mamá y mi hermano. Entrevistador: ¿De qué trata ese juego? No6: pues es como el parques y se juega en el celular apostando plata. Entrevistador: ¿Cómo se sintió al jugar con su mamá? No6: pues fue chévere, porque uno comparte con ella ahí en el juego. Entrevistador: ¿Cómo la pasaron? ¿se rieron o alguien se enfadó? No6: había momentos de enfado, como cuando a uno se lo comen y ya va a ganar. Y los momentos de risa fue cuando ella tenía todas las fichas a dentro, pero le faltaba uno al igual que a mí. Entonces, era echándole al dado el 1 para poder ganar y nos caía otros números como el 4 o a ella el 5... hasta que nos caía el 1 y se ganaba.	Parchis, solo ese lo he jugado con mi mamá y mi hermano.	Actividad habitual
5	¿Qué piensan sus papas o cuidador cuando juega con los videojuegos?	No6: pues la verdad, de ellos no he escuchado decir que tal cosa, como que los videojuegos son malos. Estando uno ahí, no he escuchado eso.	Que los videojuegos son malos.	puntos de vista de los adultos

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Na7)				
INICIO CON LOS VIDEOJUEGOS. FORMA DE APRENDIZAJE Y RELACIONES				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Cuándo fue la primera vez que jugó a los videojuegos?	Na7: cuando me dieron la tablet. Hace como seis años, no espere eso fue hace 4 años. Entrevistador: ¿Cuántos años tenía? Na7: tenía 8, eso creo. Entrevistador: cuando te dieron la tablet ¿qué videojuegos jugaste? Na7: me gustó mucho uno que se llamaba Plantas VS Zombies. Entrevistador: ¿qué tenía que hacer? Na7: uno sembraba las plantas y tenía que impedir que los zombies se las comieran.	na7: eso fue hace 4 años. tenía 8, eso creo.	Etapas iniciales de juego
2	¿Quién le dio el videojuego? ¿Por qué?	Na7: me la dio el niño Dios. Entrevistador: ¿alguien te recomendó el juego de Plantas VS Zombies? Na7: no... así. Me lo recomendó un primo de Manella. Pero no recuerdo su nombre. Entrevistador: ¿qué te dijo tu primo para que tú lo jugaras? Na7: pues yo no lo vi jugando y me contó como era, y lo descargué.	Na7: Me lo recomendó un primo de Manella.	Objeto/juego de Famoso de entretenimiento
3	¿Cómo aprendió a jugar a los videojuegos? - ¿Cómo se aprende a jugar? - ¿Qué necesita para jugar un videojuego?	Na7: yo aprendí sola. Entrevistador: ¿con qué juego aprendiste? Na7: con el de la culebrita, yo tenía ese también. Entrevistador: ¿Qué usabas para jugar ese juego, el celular, la tablet o el computador? Na7: por la tablet. Entrevistador: ¿cómo se aprende a jugar a los videojuegos? Na7: pues cada juego tiene su forma de utilizarlo. Por ejemplo... cada uno tiene instrucciones. Entrevistador: ¿a qué juego tiene instrucciones? Na7: algunos, en algunos uno tiene que hallar como se juega. Entrevistador: no me quedó algo claro, ¿para jugar un videojuego debo adivinar cómo se juega o ya viene con una instrucción? Na7: ya viene... cuando uno empieza a jugar eso ya viene, si lo instala por primera vez. Entrevistador: ¿qué se necesita para jugar un videojuego? Na7: el dispositivo, que es el celular o el computador. Hay unos juegos que necesitan internet. Entrevistador: ¿todos los juegos necesitan internet? Na7: no todos. Entrevistador: ¿Cuáles son los juegos que no necesitan internet? Na7: por ejemplo, el de la culebrita o Subway Surfers. Esos no necesitan. Entrevistador: ¿Qué más necesitas? Na7: saber jugar el juego. Entrevistador: ¿y si no lo sé cómo hago? Na7: voy y le pido ayuda a alguien que lo sepa. Le digo que si me explica. Entrevistador: si esa persona no sabe cómo jugarlo, ¿qué puedo hacer? Na7: Lo puedo buscar en los ajustes del juego, ahí está como jugar.	Na7: yo aprendí sola, por la tablet, cada uno tiene instrucciones; el dispositivo, que es el celular o el computador; Hay unos juegos que necesitan internet; voy y le pido ayuda a alguien que lo sepa. Le digo que si me explica.	Objeto/juego de Famoso de entretenimiento, Aprendizaje por vía de la experiencia; Recurso de acceso a las posibilidades de juego; Aprendizaje por vía de la experiencia; Recurso de acceso a las posibilidades de juego; Internet como medio facilitador para videojugar; Juego cooperativo;
4	¿Con quién jugó la primera vez? - ¿Qué sintió? - ¿Le gustó?	Na7: no respondió	del juego me llamó mucho la atención que las plantas y los zombies estaban en guerra,	acción
5	¿Con quién juega a los videojuegos?	Na7: ahora juego sola. Entrevistador: ¿qué diferencia hay entre jugar sola o acompañada? Na7: acompañado es mejor, porque uno acompañado es más divertido. Aunque, si es bueno jugar solo si no hay con quien jugar. Entrevistador: ¿por qué es divertido jugar acompañado? Na7: porque al estar en compañía con alguien más, hace que el juego sea más divertido. Entrevistador: ¿Cuál es la diferencia de estar acompañado y que ese juego se haga divertido que al estar solo? Na7: porque, por ejemplo, en el Play uno puede jugar con dos personas o más. A diferencia de uno solo, porque sí. Entrevistador: ¿qué prefieres jugar solo o acompañada? Na7: jugar acompañada.	Aunque, si es bueno jugar solo si no hay con quien jugar.	Actividad habitual
6	¿Qué diferencia hay entre jugar solo o acompañado?	Na7: no respondió		

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Na7)				
SENTIDO POR LOS VIDEOJUEGOS				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Por qué juega a los videojuegos?	Na7: porque me parecen muy chéveres y muy buenos. Porque hay unos juegos que me ayudan, me enseñan mucho. Entrevistador: ¿qué te enseñan? Na7: por ejemplo, un juego que se llama... no sé, no me acuerdo. Pero es un juego que me ayuda con la mente. Entrevistador: ¿qué otro juego te enseña? Na7: un juego que se llama preguntados, también me enseña. Entrevistador: ¿por qué más te gustan? Na7: porque son muy buenos, muy divertidos y me entretienen, porque a veces no sé qué hacer. Entrevistador: ¿te aburres? ¿por qué? Na7: sí, porque no encuentro nada más para hacer.	Porque hay unos juegos que me ayudan, me enseñan mucho... un juego que se llama preguntados, también me enseña, porque ... me entretienen, porque a veces no sé qué hacer.	Noción positiva sobre los videojuegos; Objeto/juguete Famoso de entretenimiento
2	¿Qué le gusta de los videojuegos? ¿Por qué?	Na7: me gustan que tengan que ver con la simulación y de estrategias. Entrevistador: ¿por qué te gustan esos juegos? Na7: porque en simulación puedo hacer misiones.	Me gustan que tengan que ver con la simulación y de estrategias.	Simulador de la realidad
3	¿Qué no le gusta de los videojuegos? ¿Por qué?	Na7: hay unos videojuegos que, por ejemplo, hay unos muy sangrientos. Esos no me gustan, porque a toda hora uno tiene que matar y así.	Hay unos videojuegos muy sangrientos. Esos no me gustan, porque a toda hora uno tiene que matar.	Noción negativa sobre los videojuegos

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Na7)				
TIEMPO				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿A qué hora juega a los videojuegos?	Na7: por la tarde, es que no tengo una hora en específico. Entrevistador: ¿a qué hora coges el celular para jugar? Na7: al hacer las tareas, si las termino temprano juego... podría ser como a las 4:00 PM. Entrevistador: ¿Qué otras horas juegas? Na7: por la noche, pero no tan tarde. Pues, me gusta ver televisión, me gusta ver la telenovela que empieza a las 9:00 PM.	Por la tarde, es que no tengo una hora en específico; al hacer las tareas, si las termino temprano juego.	El tiempo como factor relativo para video-jugar; Deberes como condicionantes para video-jugar
2	¿Por cuánto tiempo juega videojuegos al día?	Na7: una hora o menos. Algunas veces, juego más. Porque cuando termino las tareas, puedo jugar más.	Una hora o menos... Porque cuando termino las tareas, puedo jugar más.	Deberes como condicionantes para video-jugar
3	¿Alguien le interrumpe cuando juega? ¿Por qué?	Na7: no, nadie.		
4	¿Ha estado un día o varios sin jugar con los videojuegos? ¿Cómo se ha sentido?	Na7: sí, he estado sin jugar 5 días o más. Entrevistador: ¿qué pasó en esos días que no jugó? Na7: en los días donde no tengo dispositivos para jugar, donde me voy a la casa de unos familiares, donde se me daña el celular. Entrevistador: ¿cómo te has sentido? Na7: pues no me sentiría bien, porque me sentiría muy aburrida al no tener nada que hacer.	En los días donde no tengo dispositivos para jugar... pues no me sentiría bien, porque me sentiría muy aburrida al no tener nada que hacer.	Objeto/juguete de entretenimiento
5	¿Tiene horario de juegos?	Na7: pues no tengo un horario en específico, porque por la pandemia antes que pusieran tareas, yo mantenía jugando. Pero ya después que pusieron tareas ya casi no juego, después de terminirlas.	Pues no tengo un horario en específico.	El tiempo factor relativo para video-jugar
6	¿Quién establece estos horarios?	Na7: yo misma.	Na7: yo misma.	Autonomía para video-jugar

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Na7)				
ESPACIO				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORIA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Qué pasos realiza usted para conectarse a internet cuando juega con los videojuegos?	Na7: el primer paso es buscar la red que le corresponda al Wifi del hogar. La encuentra, se introduce la contraseña y queda conectado para jugar el videojuego que quiera .	El primer paso es buscar la red, se introduce la contraseña y queda conectado para jugar el videojuego que quiera .	Internet como medio facilitador para video-jugar
2	¿Alguien más se puede conectar? ¿En qué lugar juega con los videojuegos?	Na7: para jugar en grupos o aparte, si se puede. Entrevistador: ¿cómo es jugar en grupo? Na7: por ejemplo, para jugar online. Entrevistador: ¿cómo puedo jugar online? Na7: Si es zombies y plantas solo se puede una sola persona. Si otra persona quiere jugar, toca de a turnos, se instala en el móvil o donde lo juegue.	Para jugar en grupos o aparte, si se puede, por ejemplo, para jugar online.	Internet como medio facilitador para video-jugar
3	¿En qué lugar juega con los videojuegos?	Na7: en mi cuarto, en la habitación de mi hermano o en la sala.	En mi cuarto	Atributos a los escenarios para video-jugar
4	¿Por qué elige este lugar para jugar con los videojuegos?	Na7: mi cuarto, porque es mi espacio y me siento más cómoda.	Mi cuarto, porque es mi espacio y me siento más cómoda.	Atributos a los escenarios para video-jugar

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Na7)				
TIPO DE VIDEOJUEGOS				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORIA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Cuáles son los videojuegos que más le gustan? ¿Por qué?	Na7: me gusta el del play de mi hermano, hay dos que me gustan: uno que se llama Grand Theft Auto y Crash. Hay otros que los juego en el computador, en una página, pero tiene un nombre en inglés todo raro. También, tengo en el celular uno que es de una granja, otro que se llama Homescape que es parecido a Candy Crush, Subway Surfers y, también, tengo uno, pero ese es para jugarlo con dos personas o más. Entrevistador: ¿por qué te gustan esos videojuegos? Na7: porque siento que me parecen muy bueno las temáticas de los juegos ; lo que tratan, porque cuando tengo tiempo libre puedo jugar con ellos. Entrevistador: ¿a qué te refieres con la temática del juego? Na7: yo le digo así, por lo que trata la historia del juego.	Porque siento que me parecen muy bueno las temáticas de los juegos, por lo que trata la historia del juego.	Simulador de la realidad
2	¿De qué trata el videojuego que más le gusta?	Na7: el de la granja, porque me entretiene mucho y tengo que hacerle renovaciones a ese juego, puedo estar el tiempo que quiera con él, porque puedo jugarlo cuando me siento aburrida o me siento mal. Diría que los del play, pero no me siento bien jugando con él porque a veces mi hermano lo utiliza, se lo lleva o vienen a jugar con él.	Porque me entretiene mucho... cuando me siento aburrida o me siento mal.	Objeto/juguete Famoso de entretenimiento
3	¿Cuáles son los videojuegos que menos le gustan? ¿Por qué?	Na7: es el que casi no lo utilizo, el de jugar dos personas o más. Ese no me gusta porque no lo utilizo mucho, me ocupa mucho espacio y no tengo con quién jugar.	Es el que casi no lo utilizo... me ocupa mucho espacio	Calidad
4	¿Qué otros videojuegos, juega de vez en cuando?	Na7: con los del play.		
5	¿Cuáles videojuegos aconsejaría para que sus amigos jueguen? ¿Por qué?	Na7: El juego de la granja o el de Homescape, porque hay una casa y a la medida en que va avanzando, la casa le está pidiendo hacer renovaciones y la va cambiando. Pero, le está pidiendo estrellas, estas las consigue jugando parecido al juego de Candy Crush.	El juego de la granja o el de Homescape	Tipos de videojuegos

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Na7)				
APRENDIZAJE CON EL VIDEOJUEGO				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORIA INICIAL	CATEGORIA EMERGENTE
1	¿Por qué decide jugar con los videojuegos?	Na7: porque me parecen muy buenos. A veces, paso horas jugando y me hacen sentir bien.	Me hacen sentir bien.	Objeto/juguete Famoso de entretenimiento
2	¿Se emociona al jugar con el videojuego? ¿En qué momento?	Na7: si, por ejemplo, cuando juego el videojuego de la granja me emociono cuando gano mucho dinero y puedo comprar algo que me guste. Entrevistador: cuando juegas en el play de tu hermano, ¿Te emocionas? Na7: si, cuando gano, cuando compro algo más nuevo, compro casas y así.	Me emociono cuando gano mucho dinero y puedo comprar algo que me guste	Satisfacción por el logro
3	¿Qué opina de las personas que no juegan a los videojuegos?	Na7: pues me parece bien porque todo mundo tiene diferente forma de pensar y de entretenerse	Todo mundo tiene diferente forma de pensar y de entretenerse	Cuestion de gustos y de recursos

RUTINAS				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORIA INICIAL	CATEGORIA EMERGENTE
1	¿A qué hora sale del colegio?	Na7: 6:45 PM.	6:45 PM.	Rutina contexto domestico
2	¿Cuándo llega a su casa qué es lo primero que hace	Na7: me cambiaba de ropa, comía y miraba si tenía tareas para el otro día. Si podía jugar, jugaba.	Miraba si tenía tareas para el otro día. Si podía jugar, jugaba.	Deberes como condicionantes para video-jugar
3	¿Cuándo almuerza o come algo?	Na7: cuando estaba estudiando comía, antes de entrar al colegio a las 12:00pm y la merienda ya era en el descanso. Entrevistador: ¿y ahora en tiempos de pandemia? Na7: no sé, eso no tiene horario, pues es muy desordenado. Pues mi mamá a veces hace el almuerzo a las 11:00AM o a las 12:00M. La merienda por la tarde y así.	Cuando estaba estudiando comía, antes de entrar al colegio a las 12:00pm y la merienda ya era en el descanso	Rutina contexto domestico
4	¿En qué momento realiza las tareas o trabajos que dejan del colegio?	Na7: cuando llegaba del colegio miraba si tenía tareas, las hacía. Si son muy largas y es tarde, las hacía al otro día en la mañana.	Cuando llegaba del colegio miraba si tenía tareas	Rutina contexto domestico
5	¿Cuándo comienza a jugar con los videojuegos?	Na7: cuando no tengo tareas, cuando estoy aburrido. También, cuando tengo tareas. Entrevistador: ¿sería después de desayunar, almorzar o cuando te vistes? Na7: después de desayunar.	Cuando no tengo tareas,	Deberes como condicionantes para video-jugar
6	¿Todos los días juega con los videojuegos?	Na7: pues sí.		
7	¿Hay días que no puede jugar con los videojuegos? - ¿Cuándo no puede jugar que otra actividad realiza?	Na7: cuando se me descarga el celular o debo hacer las tareas. Entrevistador: ¿te lo prohíben? Na7: no. Entrevistador: ¿Cuándo no puedes jugar que otra actividad haces? Na7: fuera de los videojuegos, buscó a mi hermano para ver si me presta el play y jugar o veo una película.	Debo hacer las tareas, veo una película.	Deberes como condicionantes para video-jugar, Actividades sociales de entretenimiento
8	¿A qué hora inicia y termina de jugar con los videojuegos?	Na7: me gusta mucho jugar por la tarde y termino cuando se me va a descargar el celular o estoy cansada de jugar tanto tiempo.	Me gusta mucho jugar por la tarde	El tiempo como factor relativo para video-jugar
9	¿A qué hora se va a dormir?	Na7: cuando estaba estudiando me acostaba mas temprano, a las 9:00PM. En pandemia me acostó más tarde, como a las 10:00 PM o a las 11:00PM.	Me acostaba mas temprano, a las 9:00PM	Rutina contexto domestico
10	¿Tiene que hacer alguna actividad/acción/hecho antes de irse a dormir?	Na7: antes de ir a dormir mi rutina es comer, me pongo la pijama, pongo a cargar mi celular, arreglo mi cama y si es la hora de ver la novela (9:00PM), pues la veo. Ya termina la novela o así en la propaganda, miro el celular y entro a internet para jugar.	Antes de ir a dormir mi rutina es comer, me pongo la pijama, pongo a cargar mi celular, arreglo mi cama y si es la hora de ver la novela (9:00PM), pues la veo	Rutina contexto domestico

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Na7)				
REGLAS				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Tienes reglas para que puedas jugar con los videojuegos?	Na7: no.	Na7: no.	Autonomía para video-jugar
2	¿Quién creo esas reglas?	Na7: nadie las creó.	Nadie las creó.	Autonomía para video-jugar
3	¿Qué opina de esas reglas?	Na7: creo que deberían asignármelas, porque deberían poner un horario para ver si algo tal cosa, porque a veces me aburro mucho y no tengo nada más para hacer.	Deberían asignármelas, porque a veces me aburro mucho y no tengo nada más para hacer.	Ante esta situación particular es que los niños y niñas acceden al objeto/juguete famoso de entretenimiento
4	¿Cuáles de esas reglas considera importante y cual no? ¿Por qué?	Na7: si vamos a jugar con los videojuegos, con mis primos miramos cada cuanto jugamos las partidas, ponemos turnos y si alguien ganó que juegue otra vez hasta perder.	Ponemos turnos y si alguien ganó que juegue otra vez hasta perder.	Autonomía para video-jugar
5	¿Cumples a cabalidad estas reglas? ¿Por qué?	Na7 no respondió		
6	¿Qué pasa si algún día no cumples estas reglas?	Na7 no respondió		
7	¿Cuándo juega con alguien más a los videojuegos, entre ustedes han creado reglas para el juego?	Na7: si vamos a jugar con los videojuegos, con mis primos miramos cada cuanto jugamos las partidas, ponemos turnos y si alguien ganó que juegue otra vez hasta perder.	Ponemos turnos y si alguien ganó que juegue otra vez hasta perder.	Autonomía para video-jugar
8	¿Considera importante crear reglas para jugar los videojuegos?	Na7: si es con mis primos pues no creo que sean necesarias, porque si juego sola eso no importa . Entrevistador: ¿si juegas con otras personas? Na7: pues tampoco, porque no estoy jugando con las personas que cree esas reglas. Pero si es con mis primos, son importantes porque hicimos un acuerdo y se mantiene un orden. Entrevistador: ¿alguien ha estado de acuerdo con esas reglas, o no? Na7: hay veces que no, a veces se enojan.	Si juego sola eso no importa .	Actividad habitual
9	¿Has creado reglas con las personas cuando juegas online?	Entrevistador: ¿has jugado online con personas a las que no conoces? Na7: si. Entrevistador: ¿tu piensas que es importante crear reglas con las personas cuando juegas online? Na7: no porque, no hablo con ellas. Cuando juego online la mayoría de las personas no hablan mi idioma. Porque una vez jugué online estaba hablando con una persona y no hablaba mi idioma. Entonces, no he creado reglas con ellas.	Entonces, no he creado reglas con ellas.	Autonomía para video-jugar

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Na7)				
NEGOCIACIÓN CON LOS ADULTOS				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Alguna vez le han prohibido jugar con los videojuegos? ¿Por qué?	Na7: no, pero si me han regañado. Me preguntan ¿Por qué te has quedado tanto tiempo en ellos ? Y yo no les respondo nada.	no, pero si me han regañado. Me preguntan ¿Por qué te has quedado tanto tiempo en ellos?	Autoridad o restricción
2	¿Qué tipo de acuerdo hacen los adultos con usted, si le llegan a prohibir que juegue con los videojuegos?	Na7 : si me regañan, pues dejo de jugar.	Na7 : si me regañan, pues dejo de jugar.	Autoridad o restricción
3	¿En alguna ocasión les ha propuesto a los adultos una negociación para que lo dejen jugar con los videojuegos?	Na7: si, mi mamá me deja jugar solo cinco minutos más.	mi mamá me deja jugar solo cinco minutos más.	Autoridad o restricción
4	¿Qué crees que piensan sus padres o cuidadores sobre que juegue con los videojuegos?	Na7: no sé...pues de mi mamá yo creo que piensa que los videojuegos son buenos, si no está tanto tiempo. Y de mi hermano, no sé lo que piensa. De mi papa, el piensa que está bien para que tenga con qué entretenerme.	Yo creo que piensa que los videojuegos son buenos, si no está tanto tiempo... De mi papa, el piensa que está bien para que tenga con qué entretenerme.	Nociones parentales sobre los videojuegos

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Na7)				
RELACION CON LOS ADULTOS Y PARES				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Ha hecho amigos jugando con los videojuegos?	Na7: no, pero tengo amigos que ya los conozco los que tengo de mi colegio.	pero tengo amigos que ya los conozco los que tengo de mi colegio.	El videojuego como generador de relaciones interpersonales
2	¿Es posible tener amigos gracias a los videojuegos?	Na7: si es posible, porque de ahí se puede formar una amistad.	Na7: si es posible, porque de ahí se puede formar una amistad.	El videojuego como generador de relaciones interpersonales
3	¿Alguien de su casa le acompaña cuando juega a los videojuegos?	Na7: nadie me acompaña. Entrevistador: ¿Qué sientes al saber que nadie te acompaña? Na7: me gustaría que me acompañaras, pero los demás tienen ocupaciones.	NA/: Nadie me acompaña	Actividad habitual
4	¿Juega a los videojuegos con sus padres o cuidador?	Na7: si con mi papa, con el jugué un juego que tenía en el celular de él. Jugamos al billar.	Jugamos al billar.	Tipos de videojuegos
5	¿Qué piensan sus papas o cuidador cuando juegas con los videojuegos?	Na7: creo que piensan que está bien. Pero, no estar tanto tiempo ahí, porque haría daño, ser adicto a los videojuegos.	Na7 no estar tanto tiempo ahí, porque haría daño, ser adicto a los videojuegos.	Nociones parentales sobre los videojuegos

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Na8)				
INICIO CON LOS VIDEOJUEGOS FORMA DE APRENDIZAJE Y RELACIONES				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Cuándo fue la primera vez que jugó a los videojuegos?	Na8: la primera vez, yo digo que por ahí a los 6 años. Entrevistador: ¿Y cómo fue? ¿Quién te lo mostró? Na8: pues lo vi bien, me gustó mucho. Me lo mostró un amigo o mi papá. Entrevistador: ¿recuerdas cuál era el videojuego? O ¿qué tenías que hacer en él? Na8: el objetivo del juego era hacer unas misiones. Por ejemplo, a uno le ponían que, si iba a salir a una jungla, les tenía que disparar y matarlos.	A los 6 años, el objetivo del juego era hacer unas misiones... tenía que disparar y matarlos.	Etapas iniciales de juego, Acción
2	¿Quién le dio el videojuego? ¿Por qué?	Na8: mi papa me lo mostró y yo jugué. Porque le parecía chévere y a mi me gustó.	Primero se necesita tener el celular, si el juego es con internet, se necesita eso.	Recurso de acceso a las posibilidades de juego, Internet como medio facilitador para videojugar
3	¿Cómo aprendió a jugar a los videojuegos? - ¿Cómo se aprende a jugar? - ¿Qué necesita para jugar un videojuego?	Na8: lo practiqué. Primero se necesita tener el celular, pues si el juego es con internet, se necesita eso. Entrevistador: ¿Todos los juegos son con internet? ¿cómo funcionan? Na8: no todos, uno se mete y juega, esos no son con internet. Entrevistador: ¿qué más necesito? Na8: saber jugar y practicarlo, para jugarlo bien.	Primero se necesita tener el celular, pues si el juego es con internet, se necesita eso.	Recurso de acceso a las posibilidades de juego
4	¿Con quién jugó la primera vez? - ¿Qué sintió? - ¿Le gusto?	Na8: con mi papá. Me senti feliz porque el juego me gustó. Me llamó la atención que uno puede hacer muchas cosas como lanzarse del helicóptero y uno puede coger distintas armas, eso es lo que me gusta, pues que no solo un arma sino variedad.	Me llamó la atención que uno puede hacer muchas cosas como lanzarse del helicóptero y uno puede coger distintas armas	Acción
5	¿Con quién juega a los videojuegos?	Na8: últimamente he jugado con mi hermanito. En el juego que yo tengo hay mucha diferencia porque tiene compañeros. Por ejemplo, si a uno lo matan no pierde la partida completa, sino que los otros pueden seguir jugando mientras que uno los ve. Entrevistador: ¿cómo se llama ese juego? Na8: El juego...	últimamente he jugado con mi hermanito. En el juego que yo tengo hay mucha diferencia porque tiene compañeros.	El videojuego como generador de relaciones interpersonales
6	¿Qué diferencia hay entre jugar solo o acompañado?	Na8: me gusta jugar acompañada, porque a veces cuando una va empezando el juego uno es malo y otros son buenos. Entonces, ellos le ayudan a uno.	me gusta jugar acompañada... ellos le ayudan a uno.	Juego cooperativo

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Na8)				
SENTIDO POR LOS VIDEOJUEGOS				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Por qué juega a los videojuegos?	Na8: pues a veces uno se siente aburrido o a veces, si porque existen y es una forma de jugar .	Na8: pues a veces uno se siente aburrido; es una forma de jugar .	Objeto/juguete famoso de entretenimiento; Noción positiva sobre los videojuegos
2	¿Qué le gusta de los videojuegos? ¿Por qué?	Na8: me gustan que es en un celular , se puede jugar en algo que uno tenga. No que uno tenga que ir a buscarlo en otra cosa. Eso me gusta porque, prefiero el celular más que otra cosa.	Na8: me gustan que es en un celular	Recurso de acceso a las posibilidades de juego
3	¿Qué no le gusta de los videojuegos? ¿Por qué?	Na8 : que algunos son con internet, porque algunos no tienen la capacidad de jugarlos.	Na8 : que algunos son con internet, porque algunos no tienen la capacidad de jugarlos.	Cuestión de gustos o de recursos

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Na8)				
TIEMPO				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿A qué hora juega a los videojuegos?	Na8 : cuando termino las tareas, por hay a las 5:00PM de la tarde. Me demoro más de una hora jugando	Na8 : cuando termino las tareas	Deberes como condicionantes para video-jugar
2	¿Por cuánto tiempo juega videojuegos al día?	Na8: Me demoro más de una hora jugando.	Na8: Me demoro más de una hora jugando.	El tiempo como factor relativo para video-jugar
3	¿Alguien le interrumpe cuando juega? ¿Por qué?	Na8: mi abuelito, me dice que haga algo, que le pase el televisor. Y yo le digo -pito, no ve que estoy jugando-. Entonces, cuando voy y le hago lo que pide, regreso y ya estoy muerta.	mi abuelito, me dice que haga algo... Y yo le digo -pito, no ve que estoy jugando-. Entonces, cuando voy y le hago lo que pide, regreso y ya estoy muerta	Autoridad o restricción
4	¿Ha estado un día o varios sin jugar con los videojuegos? ¿Cómo se ha sentido?	Na8 : si, me sentí un poquito aburrida. Pero también, se puede jugar otras cosas.	Na8 : si, me sentí un poquito aburrida. Pero también, se puede jugar otras cosas.	Actividades sociales de entretenimiento
5	¿Tiene horario de juegos?	Na8 : pues lo sábados, domingos y festivos son los días en los que puedo jugar. Yo juego por hay de una a tres horas.	Na8 : pues lo sábados, domingos y festivos son los días en los que puedo jugar.	Autoridad o restricción
6	¿Quién establece estos horarios?	Na8: no, yo misma lo hice porque a las 6:00PM como.	Na8: no, yo misma lo hice porque a las 6:00PM como.	Autonomía para video-jugar

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Na8)				
ESPACIO				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Qué pasos realiza usted para conectarse a internet cuando juega?	Na8: primero, pues escribir el nombre de la clave del internet. Segundo, si no tiene el juego lo	si no tiene el juego lo instala y para eso tiene que ir a un triangulito que dice Google Play, En Free Fire. Hay un botón para	Recurso de acceso a las posibilidades de juego.
2	¿Alguien más se puede conectar? ¿En qué lugar juega con los videojuegos?	Na8: si lo tienen sí, máximo de 4 personas.	Máximo de 4 personas	El videojuego como generador de relaciones interpersonales
3	¿En qué lugar juega con los videojuegos?	Na8: Acá en la casa, juego en la habitación de mi hermana, en la mía o en la sala.	juego en la habitación de mi hermana	Atributos a los escenarios para video-jugar
4	¿Por qué elige este lugar para jugar con los videojuegos?	Na8 : en la habitación de mi hermana nadie permanece. Entrevistador: ¿puede jugar en otros lugares, como la cocina o la habitación de tus abuelos?	Na8 : en la habitación de mi hermana nadie permanece.	Es un espacio donde la niña puede estar sola, Atributos a los escenarios para video-jugar

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Na8)				
TIPO DE VIDEOJUEGOS				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Cuáles son los videojuegos que más le gustan? ¿Por qué?	Na8: En el play me gusta jugar Grand Theft Auto V y a veces carreras de motos o de carros. En el celular, Clash Royale, Free Fire y MineCraft. Entrevistador: ¿por qué le gustan esos videojuegos?	Na8: Grand Theft Auto V me gusta porque eso es lo que uno hace va por la ciudad, andar en carro o tener una casa.	Simulador de la realidad
2	¿De qué trata el videojuego que más le gusta?	Na8 : Free Fire, todo me gusta. Conectarme con mis amigos, todo eso.	Na8 : Free Fire, todo me gusta. Conectarme con mis amigos, todo eso.	El videojuego como generador de relaciones interpersonales
3	¿Cuáles son los videojuegos que menos le gustan? ¿Por qué?	Na8: de cocina y los juegos como Fornite. Eso no me gustan porque, Fornite es muy rápido, aunque a veces es tranquilo. Ese me gusta un poquito, porque se puede entrar a las casas de las personas o hay hoteles, beber agua o leche. No me gustan los juegos de cocina, porque hay un juego que está en el computador de mi hermanita, en ese uno siempre tiene que hacer la comida. Se puede hacer otra, pero no se sacaría alguna estrella. Pero, si hago la receta tendría una estrella.	De cocina y los juegos como Fornite	Tipos de videojuegos
4	¿Qué otros videojuegos, juega de vez en cuando?	Na8: Minecraft y el de mi hermanita que es parecido a Clash Royale	Minecraft y Clash Royale	Tipos de videojuegos
5	¿Cuáles videojuegos aconsejaría para que sus amigos jueguen? ¿Por qué?	Na8: hay uno de un gusanito que uno lo mueve y coge punticos, ese es bueno. Le recomiendo Free Fire, MineCraft y carreras de motos. Esos los recomiendo porque son divertidos, se puede cambiar de auto o de motos. En Free Fire uno se puede vestir con su look.	na8: recomiendo Free Fire, MineCraft y carreras de motos. Esos los recomiendo porque son divertidos	Objeto/juguete Famoso de entretenimiento

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Na8)				
APRENDIZAJE CON EL VIDEOJUEGO				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORIA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Por qué decide jugar con los videojuegos?	Na8: porque es una forma de jugar, no solo se puede jugar ahí solo. También, se puede jugar con el celular, no solo se puede jugar a las muñecas, sino también, se puede jugar con el celular.	Na8: porque es una forma de jugar, se puede jugar con el celular, no solo se puede jugar a las muñecas, sino también, se	Noción positiva sobre los videojuegos
2	¿Se emociona al jugar con el videojuego? ¿En qué momento?	Na8: si mucho, cuando es Free Fire me emociono cuando estoy conectado con mi hermanito o con mis amigos. Entrevistador: ¿qué haces en ese momento?	cuando es Free Fire me emociono cuando estoy conectado con mi hermanito o con mis amigos.	El videojuego como generador de relaciones interpersonales
3	¿Qué opina de las personas que no juegan a los videojuegos?	Na8: me siento triste por ellos, porque no pueden jugar o a veces se siente aburridos y no tienen con qué entretenerse .	Na8: me siento triste por ellos... no tienen con qué entretenerse	Cuestión de gustos y de recursos

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Na8)				
RUTINAS				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORIA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿A qué hora sale del colegio?	Na8: Entraba a las 7:00 AM y salía a la 1:00 PM.	Entraba a las 7:00 AM y salía a la 1:00 PM	Rutina
2	¿Cuándo llega a su casa qué es lo primero que hace?	Na8: almorzar.	Almorzar	Rutina en el contexto doméstico
3	¿Cuándo almuerza o come algo?	Na8: yo llegaba a la 1:00PM, entonces estaría almorzando a la 1:30PM.	Yo llegaba a la 1:00PM	Rutina en el contexto doméstico
4	¿En qué momento realiza las tareas o trabajos que dejan del colegio?	Na8: a las 2:00PM harías las tareas.	A las 2:00PM harías las tareas.	Deberes como condicionantes para video-jugar
5	¿Cuándo comienza a jugar con los videojuegos?	Na8 : después de las tareas que las terminaría a las 4:30PM o 5:00PM.	Na8 : después de las tareas que las terminaría a las 4:30PM o	Deberes como condicionantes para video-jugar
6	¿Todos los días juega con los videojuegos?	Na8: no.		
7	¿Hay días que no puede jugar con los videojuegos? - ¿Cuándo no puede jugar que otra actividad realizas?	Na8: si, hay días en los que tengo muchas tareas y no puedo jugar, porque las termino por ahí a las 8:00PM y está prohibido jugarlos. Mi mamá no me deja jugarlos a esa hora.	Na8: si, hay días en los que tengo muchas tareas porque las termino por ahí a las 8:00PM. Mi mamá no me deja jugarlos a esa hora; otras actividades que realiza Na8 : me gusta cocinar.	Autoridad o restricción; actividades sociales de entretenimiento
8	¿A qué hora inicia y termina de jugar con los videojuegos?	Na8: inicio a las 4:30 PM o 5:00 PM. Y termino... si comienzo a las 4:30 PM termino a las 5:30 PM. Si comienzo a las 4:00 PM termino a las 5:00 PM.	Na8: inicio a las 4:30 PM o 5:00 PM. Y termino... si comienzo a las 4:30 PM termino a las 5:30 PM. Si comienzo a las 4:00 PM	El tiempo como factor relativo para video-jugar
9	¿A qué hora se va a dormir?	Na8: 8:00 PM u 8:30 PM.		
10	¿Tiene que hacer alguna actividad/acción/hecho antes de irse a dormir?	Na8: cepillarme los dientes.	cepillarme los dientes.	Rutina en el contexto doméstico

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Na8)				
REGLAS				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORIA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Tienes reglas para que puedas jugar con los videojuegos?	Na8 : si, que antes de hacerlo que haga la tarea. Solo tengo esa.	Na8 : si, que antes de hacerlo que haga la tarea.	Deberes como condicionantes para video-jugar
2	¿Quién creo esas reglas?	Na8: mi mamá.	Mamá	Autoridad o restricción
3	¿Qué opina de esas reglas?	Na8: no pues, que esta bien. Estoy de acuerdo, para no quedarme atrasada y al otro día no tener que hacer dos tareas.	stoy de acuerdo, para no quedarme atrasada y al otro día no tener que hacer dos tareas.	Autoridad o restricción
4	¿Cuáles de esas reglas considera importante y cual no? ¿Por qué?	Na8: solo tengo una regla.	Solo tengo una regla.	Autoridad o restricción
5	¿Cumples a cabalidad estas reglas? ¿Por qué?	Na8: si la cumplo, para que no me peguen.	si la cumplo, para que no me peguen.	Autoridad o restricción
6	¿Qué pasa si algún día no cumples estas reglas?	Na8: me atrasaría y me atrasaría todos los días, la profe me calificaría mal.	la profe me calificaría mal	Autoridad o restricción
7	¿Cuándo juega con alguien más a los videojuegos, entre ustedes han creado reglas para el juego?	Na8: que si por ejemplo yo voy en un nivel más alto que él. Por ejemplo, voy en oro 3 y él va en platino 4. Entonces, si él no tiene duelo de escuadras yo no lo puedo jugar. Pero, si los dos lo tenemos podemos jugar. Entrevistador: ¿Tienen más reglas? Na8: cuando la mamá a veces no presta el celular le decimos a los abuelitos que nos lo preste y jugamos de a turnos, esa regla también la tenemos.	Na8: cuando la mamá a veces no presta el celular le decimos a los abuelitos que nos lo preste y jugamos de a turnos	Autonomía para video-jugar
8	¿Considera importante crear reglas para jugar los videojuegos?	Na8: no son necesarias Entrevistador: ¿Cuándo si es necesario crear una regla? Na8: nosotros niños y lo jugamos, pero algunos adultos... pues no hay necesidad de tener reglas.	No son necesarias	Autonomía para video-jugar
9	¿Has creado reglas con las personas cuando juegas online?	Na8: no. Entrevistador: ¿has jugado con personas en modo Online con amigos o personas que no conozcas? Na8: no, pero yo apreto iniciar y escojo un equipo de cuatro personas y ya, juego con ellas. Pero no creamos reglas.	No, pero yo apreto iniciar y escojo un equipo de cuatro personas y ya,	El videojuego como creador de relaciones interpersonales

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Na8)				
NEGOCIACIÓN CON LOS ADULTOS				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORIA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Alguna vez le han prohibido jugar con los videojuegos? ¿Por qué?	Na8: si, no terminé las tareas. Entonces, ya estaba acostada y no había terminado las tareas, entonces ese día no jugué. Entrevistador: ¿Por cuánto tiempo te prohibieron jugar? Na8: por ese día. Día que no termine las tareas, día que no juego.	Na8: si, no había terminado las tareas, entonces ese día no jugué.	Autoridad o restricción
2	¿Qué tipo de acuerdo hacen los adultos con usted, si le llegan a prohibir que juegue con los videojuegos?	Na8: no yo no le digo nada, ella es mi mamá y no puedo hacer lo que yo quiera.	Ella es mi mamá y no puedo hacer lo que yo quiera.	Autoridad o restricción
3	¿En alguna ocasión les ha propuesto a los adultos una negociación para que lo dejen jugar con los videojuegos?	Na8: no.		
4	¿Qué crees que piensan sus padres o cuidadores sobre que juegue con los videojuegos?	Na8: yo no sé... mi abuelita dice que no me acerque tanto que me quedo ciega. Mi mamá, dice que no le gusta tanto porque en la época de ella que no había celular y no podía jugar.	mi abuelita dice que no me acerque tanto que me quedo ciega.	Nociones parentales

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN (Na8)				
RELACION CON LOS ADULTOS Y PARES				
Nº	PREGUNTA	RESPUESTA	CATEGORÍA INICIAL	CATEGORÍA EMERGENTE
1	¿Ha hecho amigos jugando con los videojuegos?	Na8 : sí, en Free Fire. Me conecto varias veces y puedo, juego a veces mucho con uno de Free Fire, se me olvida porque tiene un nombre muy raro.	Na8 : sí, en Free Fire. Me conecto varias veces y puedo, juego a veces muchos con uno de Free Fire,	El videojuego como generador de relaciones interpersonales
2	¿Es posible tener amigos gracias a los videojuegos?	Na8: si es en Free Fire no es posible, porque me pueden engañar o yo no sé. Entrevistador: ¿en otros juegos si se puede? Na8 : sí, como en MineCraft. Uno hace casas y lo vienen a visitar a uno, así se hacen amigos.	Na8: si es en Free Fire no es posible, porque me pueden engañar o yo no sé; Na8 : sí, como en MineCraft. Uno hace casas y lo vienen a visitar a uno	Noción negativa sobre los videojuegos; simulador de la realidad
3	¿Alguien de su casa le acompaña cuando juega a los videojuegos?	Na8: pues yo juego con mi hermanito.	Pues yo juego con mi hermanito.	El videojuego como generador de relaciones interpersonales
4	¿Juega a los videojuegos con sus padres o cuidador?	Na8: con mi papa, hay un juego que es de una finca y uno la tiene que cuidar. Jugamos en el mismo celular y nos turnamos. Me siento bien, feliz porque estamos compartiendo un momento.	Jugamos en el mismo celular y nos turnamos.	vVideo-jugar cooperativamente
5	¿Qué piensan sus papas o cuidador cuando juegas con los videojuegos?	Na8: que cuando sea grande no voy a saber nada por estar en el celular.	Na8: que cuando sea grande no voy a saber nada por estar en el celular.	Nociones parentales

Escenario de observación N01	Categoría Inicial	Categoría Emergente
<p>N01 (Se acomoda en el sofá, reposando en el espaldar): "Aquí hay unos personajes" Entrevistador: "¿y esos que están con ese candando que es?" N01: "Que no los tengo" Entrevistador: "¿Y cómo los puedes tener?" N01 (Muerde la uña de su dedo anular izquierdo): "Creo que a veces uno se los compra o a veces uno se los gana"</p>	<p>Un compra y/o gana.</p> <p>Adquisición clara para obtener un personaje.</p>	<p>La toona de una decisión para adquirir un personaje.</p>
<p>N01 (señala con su dedo índice izquierdo el celular) "Este me lo compre y los demás me los gane" Entrevistador: "Y cómo te los ganaste?" N01 "Pues yo a veces yo jugando o a veces yo voy más (Repite 2 veces más la palabra "más" y vuelve muerde su uña del dedo anular izquierdo, mirando a su mama que encuentra al frente de él) o a veces creo que consigo algunas fichitas y con eso los consigo" Entrevistador: "¿O los consigues por niveles?" N01: "Sí, también por niveles"</p>	<p>Generar o comprar los objetivos.</p> <p>Influencia en el discurso por la presencia de una autoridad.</p>	<p>Estrategia para alcanzar objetivos.</p> <p>Discurso cambiante por presencia de autoridad.</p>
<p>(amplía la pantalla del celular) "Estos son los principales" Entrevistador: ¿Entonces esos son gratis? N01: "Sí esos son los principales, cada uno tiene una idea" "Esta tenía una, este no tenía, esta tenía la idea de puños, este tiene la idea de correr" (amplía la imagen que se muestra en el celular) N01: "Estos son los únicos que tengo" (señala con su dedo anular derecho en una línea los personajes que tiene)</p>	<p>Personajes principales.</p> <p>Cada personaje tiene una idea.</p>	<p>Caracterización por función de personajes.</p>

<p>N01: "Este va más rápido, y esta pega más, normalmente uno normal, uno (Repite 3 veces la palabra uno y le da inicio al juego). Entrevistador: "¿Cuál vas a escoger?" N01: "A Kelly" Entrevistador: ¿A Kelly? N01: "Creo que se llamada así" Entrevistador: "¿Tienen nombres?" N01: "Si, vea (Señala el lugar donde aparece el nombre) Kelly, ahí está" N01: Esta, (piensa unos segundos y se sale de su partida) ayato, paloma, Clark, maxi, Kelly, Andrés, Eva y adán.</p>	<p>Clasificación de personajes por función y nombre.</p>	<p>Brinda identidad al personaje.</p> <p>Señalización por cualidad y denominación.</p>
--	--	--



Escenario de observación No2	Categoría Inicial	Categoría Emergente
No2: "Corre, corre" (su postura es de pie, inclinada hacia el lado derecho, donde está el televisor) "pam" "corre" "pam" "uy, se me alcanzo a meter".	Expresiones de juego	Onomatopeyas Expresiones lingüísticas.
No2: "Sí, voy ganando yo" (Su postura continua igual que el minuto anterior) No2: (Toma una postura más relajada, porque dentro del partido entraron a un descanso) "Es como si estuviéramos jugando... profe se acuerda cuando jugábamos en educación física" No2: "Sí, solo que a veces terminábamos cuando me tocaba con usted, a veces terminamos empate" (Al finalizar esta frase, da un salto y cae sobre la cama, para sentarse y continuar con el partido)	Compara situaciones vividas. Expresa un lenguaje corporal de ánimo.	Revivir situaciones experimentadas, opinar sobre ellas y compararlas. Lenguaje corporal transmitiendo emociones y sentimientos.
Entrevistador: "Aquí es más sencillo hacer gol. En la de PES es más duro" No2: "Ah, ¿usted juega es PES?" Entrevistador: "Sí, yo jugaba PES". No2: "A mí yo no sé, porque es que no me gusta PES" No2: ¿Y es más difícil que esté? Entrevistador: "Para hacer gol, si".	No le gusta un videojuego porque no lo conoce. Muestra interés por el videojuego que no conoce.	Defender las ideas y pertenencias. Muestra interés por lo desconocido.
02:34 No2: (Intenta hacer un gol) "ua, ua, ua, uff, la jugadota" (mientras inclina su cuerpo hacia el lado izquierdo)	Expresiones de juego	Onomatopeyas Expresiones lingüísticas
No2: "Yo sé un truquito para melearlo " 02:40 Entrevistador: "¿Qué es melearlo mati?" No2: "No dejarse quitar el balón"	Utiliza expresiones cotidianas.	Intercambios culturales.
No2: "wao, wao, no, uff " (mientras se balancea con su cuerpo, de un lado hacia otro)	Expresiones de juego	Onomatopeyas Expresiones lingüísticas
No2: "Usted tiene que tapar, ¿ya sabe cómo se tapa?" (Cuando hace gol, sonríe y alza las manos hacia arriba)		Interés por las acciones del otro.

Entrevistador: “¿Qué arma?” No2: “Una K-47” No2: “Yo soy muy bueno con el francotirador” No2: “Voy a hacerlo desde por aquí, donde se vean más los carros”		Reconocimiento de cualidades propias.
No2: “Y también puedo hacer caballitos” Entrevistador: “Pensé que era un animal” No2: “Claro que no, eso si no”	No haria esa situación si fuera un animal.	Respeto hacia el entorno.
Entrevistador (en el juego el personaje se choca) “¿Y no se muere?” No2: “No, porque esa cosita verde, como esa barra verde es la vida” Entrevistador: “¿Y para dónde vas?” No2: “Para el banco”. Entrevistador: “¿Y tú en el banco que puedes hacer?, ¿Vas a pagar tus cuentas o qué?” No2: “No, lo puedo robar”. Entrevistador: “Muéstrame como robas un banco” No2: “Eh, espere” (en ese momento saca un arma). Entrevistador: “¿Es necesario un arma para robar un banco?” No2: “Claro” Entrevistador: “¿Por qué?” No2: “Porque ellos me deben de dar el dinero”		Replicar situaciones cotidianas. Resolución de un conflicto.
No2: “Si sabe que es lo que tengo en la mano?” Entrevistador: “Cuéntanos que es” No2: “Un lanza-cobete, yo puedo hacer esto y los exploto a todos” Entrevistador (Vuelve y toma otra arma) “¿Me puedes decir que armas tienes?” No2: (Se ríe) “Ahí aparecen (se queda en silencio un segundo) esta una escopeta de asalto, otra escopeta, la escopeta de	Control de una situación.	Conocimiento de herramientas para el control de una situación.

correr y una escopeta recortada, voy a llevar esta que esta es la que pega más rápido” “También las puedo pintar de oro y esas cosas”		
<p>Entrevistador: “¿Qué te paso hay?”</p> <p>No2: “Me arrestaron”</p> <p>No2: “Pero hay un truco que, si yo me mato, me vuelven a dar todas las cosas, todos los cargadores y eso”.</p> <p>Entrevistador: “¿Y cómo se mata usted hay?”</p> <p>No2: “Pues muy fácil. Me robo un carro, voy a toda velocidad y me tiro y me estampo con un poste y ya”</p> <p>No2: “Entonces vea, voy a bajar por aquí y cuando venga un carro ya, hay” “Wao” “No, no pude”</p> <p>No2: “Solo es que me tengo que pegar contra algo en la cabeza, por ejemplo, hay me hubiera podido pegar en el poste”</p> <p>No2: “¡Ahi!” “Listo, ahora me puedo tirar de ese puente y me muero” (cuando se lanza el personaje dice “uuuu”) (cuando cae el personaje) “listo”</p>	Estrategias planeadas.	<p>Tolerancia a la frustración.</p> <p>Lenguaje corporal, logrando precisión y entendimiento.</p> <p>Resolución de un conflicto.</p>
- Al momento en que los investigadores llegan al lugar de la residencia, el progenitor del niño (No2) le hace entrega de un nuevo celular, para lo que su madre expresa: “Un nuevo dolor de cabeza”.		Discurso parentalizado.
<ul style="list-style-type: none"> - Cuando el niño expresa “Eh super chévere” alza sus brazos simulando la acción de victoria. - Cuando manifiesta “yo solito” se toca el pecho de manera rápida y fuerte. 	<p>Expresiones de interés.</p> <p>El puede solo.</p>	<p>Lenguaje corporal de victoria y triunfo.</p> <p>Capacidad individual.</p>
- En la pared del niño, justo al frente de la cama hay un papel decorado y llamativo, con las tareas que debe hacer el niño durante todas las semanas, incluyendo labores del hogar y tareas académicas.		Reglas cooperativas.

Escenario de Observación Na3	Categoría Inicial	Categoría Emergente
<p>Entrevistador: "¿Cuéntame a que juego vas a jugar?"</p> <p>Na3: "Hay Day, el juego de la granja"</p> <p>Entrevistador: "¿Hay que vas a hacer?"</p> <p>Na3: "Voy a recoger el dinero y aquí vienen compradores que vienen a comprar"</p> <p>Entrevistador: "¿Y qué te están pidiendo?"</p> <p>Na3: "Este me está pidiendo cinco huevos" "y me dan esto de dinero"</p>	Trabajo para adquirir dinero.	Dinero como reconocimiento de labores cumplidas.
<p>Na3: "Esta me está pidiendo cerezas, pero como no tengo le digo que no"</p> <p>Na3: "Por aquí tengo un pedido listo de trigo entonces lo voy a llevar a la camioneta para que se lo lleven"</p> <p>Entrevistador: "¿Osea, tú no tienes que ir a llevar la mercancía?"</p> <p>Na3: "No, porque yo soy la que administro el negocio".</p>	Administración.	Liderazgo de actividades.
<p>Na3: "Mire, aquí tengo animalitos, tengo ovejas... les voy a dar de comer..., también tengo cerdos, pero para ellos no tengo comida"</p> <p>(En ese momento aparece en la pantalla que el jugador subió de nivel)</p> <p>Na3: "Ah mire, aquí pase de nivel"</p> <p>Entrevistador: "¿Paso de nivel!"</p> <p>Na3: "Al veintitrés"</p> <p>Entrevistador: "¿Y eso no te alegra?"</p> <p>Na3: "Ah sí, me pone muy feliz" (sonríe y se toca su oreja izquierda)</p>	Alcanzar objetivos.	<p>Lograr metas estipuladas.</p> <p>Manifestación verbal de emociones.</p>
<p>Entrevistador: "¿Y ganas algo cuando pasas de nivel?"</p> <p>Na3: (Busca en su pantalla, donde aparecen sus premios)</p> <p>"Gane esos premios, por ejemplo, acá en este nivel me aparece lo que me van a dar en el siguiente nivel, aquí me</p>		

<p>van a dar fundición, de convertir en mineral en metal, aquí es un pastel, esto es plata, esto es oro y así”</p> <p>Na3: “Bueno... aquí tengo cosecha”</p> <p>Entrevistador: “¿Qué cosecha tienes?”</p> <p>Na3: “De varias cosas que planto, mire aquí voy a plantar maíz, zanahorias, entonces cada vez que planto me dan de esas estrellitas para poder subir de nivel, también tengo caña de azúcar”</p>		Planeación de acciones para alcanzar metas.
<p>Entrevistador: “¿Y cuantas estrellas debes alcanzar para subir de nivel?”</p> <p>Na3: “Diez mil”</p> <p>Na3: “Pero mira... que esto tiene su límite, eso casi no me gusta”</p> <p>Entrevistador: “¿Cómo que un límite?”</p> <p>Na3: “Si, para poder sembrar, porque tengo varias semillas en almacenamiento y no puedo porque no tengo más espacio para sembrarlas”</p>	<p>Obstáculo para sembrar.</p>	Limitación de espacio.
<p>Na3: (Abre una ventana en el mismo juego) “Aquí están las cosas que puedo comprar”</p> <p>Entrevistador: “¿Y que puedes comprar?”</p> <p>Na2: “Acá quiero el gallinero, donde puedo poner las gallinas, este gato, estas rosas, esta vaca, este árbol, pero lo que me gustaría comprar es este horno, para hacer pasteles” (Sonríe, al finalizar esta expresión)”</p>		<p>Deseo de adquirir materiales.</p> <p>Lenguaje corporal de emoción y anhelo.</p>
<p>Entrevistador: “¿Ahora que quieres hacer?”</p> <p>Na3: “Ahora, yo aquí tengo un barco donde me están pidiendo que llevar, entonces el barco zarpa en nueve horas, entonces le voy a dar almíbar, me están pidiendo queso, les voy a preparar queso, con la leche que saque de las vacas y maíz (suspira) me va a tocar comprar porque no tengo suficiente”.</p>	<p>Planeación</p>	<p>Responsabilidad sobre los materiales para cumplir las metas.</p> <p>Cronometrización.</p>

<p>Na3: "Aquí tengo algunos amigos"</p> <p>Entrevistador: "¿Y hay te puedes conectar con alguien más?"</p> <p>Na3: "No, solamente tengo amigos".</p> <p>Na3: "¿Así online?"</p> <p>Entrevistador: "Sí"</p> <p>Na3: "Ah, no, igual a mí me gusta más así, así"</p>		El deseo de juego individual.
<p>Na3: "Aquí puedo preparar la comida para los animales"</p> <p>Entrevistador: "¿Qué te dieron?"</p> <p>Na3: "Huevos, pero ya no van a dar más porque tienen hambre"</p> <p>Entrevistador: "¿Y porque no les das la comida?"</p> <p>Na3: "Porque la están preparando y ya en cuatro minutos salen (verifica la hora que le muestra el lugar donde puso los alimentos)"</p>		Cronometrización para alcanzar metas.
<ul style="list-style-type: none"> - Nombra que a samuel no le gusta que le borre los juegos de él, a lo que, baja su rostro y parece estar aburrída. - Cuando se hace referencia, indagando la razón que imparte la progenitora, la niña sonríe, esto sucede cuando se pregunta algo que pertenece a las ideas de la mamá. 		Aprobación de pares y autoridad.
<ul style="list-style-type: none"> - Cuando menciona que se sentiría orgullosa de pasar todos los niveles, saca pecho, sonríe y levanta los brazos. - En el momento en que dice "gane" corre hacia la cocina donde se encuentra su progenitora. 		<p>Lenguaje corporal de victoria y triunfo.</p> <p>Compartir triunfo.</p>

Escenario de Observación Na4	Categoría Inicial	Categoría Emergente
<p>Na4: "Vamos a ver cual es el desafío"</p> <p>Na4: "Entonces uno hay tiene que pensar que hacer si el bebe está llorando"</p> <p>Entrevistador: "¿Si el niño está llorando, tú que tienes que hacer?"</p> <p>Na4: "Tengo que mirar como dejar que no lllore"</p>	Pensar para saber qué hacer.	Planeación de cada acción.
<p>Entrevistador: "¿Debes de calmar al bebe?"</p> <p>Na4: "Sí, entonces miremos con esté" (A su vez, toca diferentes objetos que le aparecen en la pantalla y se los pasa al personaje del bebe)</p> <p>Na4: "Ummm, haber" (lee una notificación que aparece en la pantalla)</p> <p>Entrevistador: "¿tienes algún tiempo?"</p> <p>Na4: "No, es como uno lo quiera hacer y el tiempo también"</p>		<p>Alternativa de soluciones.</p> <p>Libertad de tiempo.</p>
<p>01:00 (La niña cambia de juego a uno de carreras)</p> <p>Entrevistador: "Uy, pero eres muy buena"</p> <p>Na4 (Muerde su boca y saca la lengua)</p> <p>Na4 (Cuando choca expresa "¡ay!" y se ríe)</p>	Lenguaje corporal logrando precisión y entendimiento.	Onomatopeyas. Expresiones lingüísticas.
<p>Entrevistador: "¿Qué te paso hay?, ¿Te caíste?"</p> <p>Na4: "Si, pero si uno va adelantado entonces la partida no vuelve a empezar"</p> <p>01:30 Entrevistador: "¿Entonces volviste a empezar en el lugar que te caíste?"</p> <p>Na4: "Si, por eso me gusta"</p>	Respeto de límites.	Aprecio a los términos del videojuego.
<p>Na4: "Yo aquí ya he hecho estos (señala la pantalla), los que están en morado son los que no he entendido (vuelve y señala la pantalla) por</p>		Aceptación de errores.

ejemplo, hagamos este (da clic en uno de los iconos morados)		
Entrevistador: “¿Hay algo que no te guste de ese juego?” Na4: “Que tiene que ser con internet” 02:25 Entrevistador: “¿Y has encontrado juegos que no tengas que usar internet?” Na4: “Si, pero esos no son tan chéveres porque son muy lentos y con internet casi no pasa eso”	Interacción favorecedora.	Possibilidades favorecedores del internet.
Na4: “Creo que se llama nuevas puertas nuevo escape, creo no se” (Mientras expresa lo anterior, al traducir las palabras señalaba las palabras mientras mencionaba el nombre y cuando menciona “creo no se” balancea su cabeza de un lado hacia el otro)	Habilidades lingüísticas desde otro idioma.	Retos lingüísticos.
Na4: “Hay que esperar un momentico, para que cargue” (continúa apareciendo en la pantalla el nombre del juego) Na4: “¡Listo!” Na4: “Aquí lo que tengo que hacer, es buscar, mire aquí ya recolecte una cosita y hay que mirar pa’ que es eso”	Estrategias planeadas.	Resolución de un conflicto.
Entrevistador: “Ósea, ¿Tu entras en cada una de esas puertas y encuentras algo?” 0Na4: “Si y con eso hay que ir, por ejemplo, ¿Qué es eso?, una plantita, coco y así” Na4: “Este me gusta mucho, porque uno no sabe que se vaya a encontrar en cada puertita”	Incertidumbre.	Deseo de incertidumbre.
Diario de Campo. - En los momentos cuando brinda una explicación sobre cómo se usa un juego,		Lenguaje corporal gestionando interacción.

<p>simula con su cuerpo, moviendo las manos imitando como toma el celular.</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Cuando estoy con ella (hermana) puedo decirle que hacer y en cambio sola no puedo”. 		Interacción e interés por el otro.
<ul style="list-style-type: none"> - “Hacer algo más productivo” - “No me gusta estar encerrada” 		Discursos parentalizados

Escenario de Observación Na5	Categoría Inicial	Categoría Emergente
Na5: “Ehh (se toca la nariz) bueno, aquí vamos a jugar roblox, acá estoy en mi avatar que es como una skin yo la personalice acá así, aquí está para los cuerpos, el color de piel está el pelo, las cabezas, están las caras, están también los torsos y acá están los brazos derechos, los izquierdos, las piernas, bueno, en fin, acá esta la ropa, las camisas, todo.		Construcción de identidad.
Na5: “Bueno, yo les voy a mostrar como jugar aquí un juego de estos” (en estos momentos la hermana menor le dice murmurando “muestre más cerquita grossera”) Na5: “Entonces vamos a ir a un <u>partido</u> que es este, si usted quiere entrar a cualquiera, solo le oprime acá y le oprime acá en este botoncito, y entonces ahora esperamos a que cargue que se está uniendo al servidor y acá estamos” Na5: “Yo estaba más adelantada, voy en el nivel 48 y pues ya aquí, de esta parte (en este momento el personaje cae y vuelve e inicia partida y expresa “ <u>uish</u> , ¡ah!) se mueve todo el personaje y todo eso, y ya aquí se salta y se mueve el personaje”.		Onomatopeyas. Expresiones lingüísticas. Planeación para ejecutar una acción.
Na5: (Pone una ventana alterna al juego) “Acá vemos para añadir amigos, acá las configuraciones del volumen, para denunciar algún jugador y la ayuda para saber cómo jugar un juego”		Aprecio a los términos del videojuego.
Na5: “Entonces aquí vamos a estar jugando y ya cuando uno llega al final del juego, y hay como un tipo premio y ... miren acá dice piso 2 ya subimos al siguiente, ya terminamos el primer piso ahora vamos al siguiente piso, que es piso 2, y a nosotros nos dan	Multijugador	Lograr metas para una recompensa.

como un emblema de agradecimiento de jugar el juego o cosas así y este se puede jugar en multijugador o si no quiere, uno solo”		
Na5: (Muestra en una imagen de panorama el fondo donde se encuentra el personaje) “Este es todo el lovin que me hice abajo y ahí se tiene que seguir arriba, todo arriba, bueno, ehh y algunas personas dicen que supuestamente Roblox es malo, ehh , no, no es como que tan malo en sí, uno lo juega normal”		Discusión de discursos entre el bien y el mal.
Na5: “Y aquí no solo se puede jugar lovin , sino que, pues más juegos como free facility que es un juego de atrapar a la bestia, el juego consiste en no dejarse atrapar y que podamos salir de las capsulas y todo eso”. Entrevistador: “¿Te parece bien si jugamos ese juego?” (Asiente con su cabeza) “Uhm” Na5: (Abre una ventana emergente en el juego) “Bueno, aquí reiniciamos el personaje o podemos seguir jugando y aquí salimos del juego”		Alternativa de actividades en el videojuego.
Na5: “Bueno, ya acá me Sali y acá esta free facility , entonces acá le damos, el mismo proceso que con todos los juegos, hay algunos juegos que necesitan pues roblox , es decir, como plata y todo eso, pero yo no le entro plata al juego porque no me gusta” Entrevistador: “¿Y por qué no te gusta?” Na5: “Pues no es que no me guste, si no que no sé cómo jugar el juego”		La toma de una decisión para ejecutar el videojuego.
Na5: “No nos podemos dejar coger de esa bestia, bueno aquí podemos ir a menú y podemos ir en comprar yo tengo \$240 de plata entonces puedo		

<p>comprar un martillo, que solo le damos hay y ya solo le damos en ok y ya, y podemos comprar gemas que hay de estas, pero es el mismo proceso, uno le da acá y le sale esto”</p> <p>Na5: “Entonces ya de aquí, ya vamos a inventario y acá estarían los martillos y las gemas, yo tengo esta, la roja que viene con cuando uno entra y la anaranjada que pues que la compre ahorita y los martillos que ese es con el que uno entra, y es este, entonces acá uno los toca y ya cambia de parecer y acá se puede ver que tenemos el martillo y la gema, y acá esta lo mismo para jugar es así, para subir, y con la E es para hackear el computador y para abrir puertas y la C es para bajar, uno se queda abajo y sube”.</p>		<p>Planeación para ejecutar una acción.</p>
<p>Na5: “Yo lo particular que casi siempre hago, mientras que los otros jugadores están jugando, es hacer este parkour que ya cuando uno lo termine da a una vista muy bonita, pero nunca lo termino (risas) pues es más fácil en pc y en Xbox”.</p> <p>Na5: “Aquí hay una cueva de cristal, uno baja con la C y ya uno entra, acá uno a medida que va pisando los cristales se van desapareciendo y si los deja de pisar se va cayendo uno, bueno...ahora vamos a ir al compartimiento secreto que tengo por allí, que uno voltea la cabañita y por aquí podemos ver una salidita, entonces yo me meto por aquí doy la vuelta por aquí, volteamos aquí, volteamos allá, y llegamos”.</p> <p>Na5: “Aquí estamos en el compartimiento secreto que es esto, es como para jugar pac-man o cosas así, pero no se puede jugar, este es el compartimiento pues que</p>	<p>Visualización de otros medios tecnológicos.</p> <p>Comparación con otros videojuegos.</p>	<p>Onomatopeyas. Expresión lingüística.</p> <p>Lenguaje propio del videojuego.</p> <p>Comparación entre videojuegos.</p>

yo por ahí mire, ahora vamos a salir de acá, si es que salimos (expresa ¡uhh!) ah si ya”		
Na5: “Listo, ahora es el mismo proceso para salir, es lo mismo, como es para entrar y salir, y mucha gente no sabe de este compartimiento, pero igual yo no le digo a nadie, y aquí podemos ver que este capturo a una muchacha, estas son las capsulitas que les mostré y ahorita que empecemos el juego, les muestro como es esto”.	Confidencialidad de trucos.	Competitividad.
Na5: “Aquí está el chat, pues hay gente de varios idiomas, que hablan varios idiomas y uno puede hablar con la gente”	Habilidades lingüísticas desde otro idioma.	Retos lingüísticos.
Na5: “Ahora estamos aquí en invierno, entonces todo esto está congelado, esto también, entonces acá están las que estaban jugando el anterior juego y ahora toca esperar que la intermisión ya termine, para poder empezar el juego” Na5: “¡Listo! Ahora acá le dice tu eres un sobreviviente, pues acá dice que tiene que escapar de la bestia y hackear los computadores, estos son los compartimientos para salir y como pueden ver acá dicen cuatro computadores, yo me voy por estos caminitos para obviamente hackear un computador que hay por ahí y que me den más puntos para conseguir más plata y por aquí podemos ver que por aquí hay una capsula, ahí es donde la bestia los mete y uno puede para sacar los amigos le aprieta la E y ¡salen!	Respeto hacia el turno del otro. Transversalización de estaciones.	Aprecio a los terminos del videojuego. Compañerismo.
Na5: “Por ayudar a la gente le dan puntos y pues muchas cosas más y pues yo soy muy mala en el juego (risas) pues por así decirlo acá ya le di a la E, se abre	Aceptación del error.	Interés por el otro. Compañerismo.

la puerta, la cierra uno obviamente para que la bestia no se entere de que estuvimos ahí y podemos subir a los techos, por aquí le voy a estar mostrando el mapa más”		
<p>Entrevistador: ¿Qué es la bestia?</p> <p>Na5: “La bestia es ese cosito, el muñequito que ahorita alumbraba de rojo, esa es la bestia, pues se llama así por lo que atrapa a las personas y las lleva a las capsulas, aquí le damos a la E para hackear y ya, estamos (en ese momento aparece la bestia y expresa ¡ay!) esa es la bestia, ay no viene detrás de yo (sonríe) ¡ay no! ¡Uish! (se ríe) se encariño mucho conmigo ¡ay no, no! ¡ayx! Bueno me atrapo (sonríe sin mostrar sus dientes) ahora me va a llevar para una capsula (sonríe sin mostrar sus dientes) hay esta la capsula y acá ya aparece que yo fui capturada por la bestia”.</p>		<p>Aceptación de error.</p> <p>Tolerancia a la frustración.</p>
<p>Na5: “Y ahora... si todo esto se completa en toda la barrita me puedo congelar y ya no puedo estar en el juego, ósea, ahora tengo que esperar a que alguien venga a salvarme y tenemos una bestia campera”</p> <p>Entrevistador: “¿A qué te refieres con una bestia campera?”</p> <p>Na5: “Que es como un perrito guardián en las escondidas, que se queda ahí esperando a que alguien venga para pegarle también”</p> <p>Entrevistador: “¿Alguien puede hacer de bestia?”</p> <p>Na5: “Ehh... si eso es de cualquier jugador que hace de bestia”</p> <p>Entrevistador: “¿Tú puedes hacer de bestia?”</p> <p>Na5: “Si”</p>		<p>Replicar situaciones cotidianas.</p> <p>Resolución de un conflicto.</p>

la puerta, la cierra uno obviamente para que la bestia no se entere de que estuvimos ahí y podemos subir a los techos, por aquí le voy a estar mostrando el mapa más”		
<p>Entrevistador: ¿Qué es la bestia?</p> <p>Na5: “La bestia es ese cosito, el muñequito que ahorita alumbraba de rojo, esa es la bestia, pues se llama así por lo que atrapa a las personas y las lleva a las capsulas, aquí le damos a la E para hackear y ya, estamos (en ese momento aparece la bestia y expresa ¡ay!) esa es la bestia, ay no viene detrás de yo (sonríe) ¡ay no! ¡Uish! (se ríe) se encariño mucho conmigo ¡ay no, no! ¡ayx! Bueno me atrapo (sonríe sin mostrar sus dientes) ahora me va a llevar para una capsula (sonríe sin mostrar sus dientes) hay esta la capsula y acá ya aparece que yo fui capturada por la bestia”.</p>		<p>Aceptación de error.</p> <p>Tolerancia a la frustración.</p>
<p>Na5: “Y ahora... si todo esto se completa en toda la barrita me puedo congelar y ya no puedo estar en el juego, ósea, ahora tengo que esperar a que alguien venga a salvarme y tenemos una bestia campera”</p> <p>Entrevistador: “¿A qué te refieres con una bestia campera?”</p> <p>Na5: “Que es como un perrito guardián en las escondidas, que se queda ahí esperando a que alguien venga para pegarle también”</p> <p>Entrevistador: “¿Alguien puede hacer de bestia?”</p> <p>Na5: “Ehh... si eso es de cualquier jugador que hace de bestia”</p> <p>Entrevistador: “¿Tú puedes hacer de bestia?”</p> <p>Na5: “Si”</p>		<p>Replicar situaciones cotidianas.</p> <p>Resolución de un conflicto.</p>

Escenario de Observación Na7	Categoría Inicial	Categoría Emergente
<p>Na7: "Voy a jugar <u>Crash</u>"</p> <p>Entrevistador: "¿Qué vas a escoger ahí?"</p> <p>Na7: "<u>Ehh</u>... este, hay puedo escoger diferentes carreras"</p> <p>Entrevistador: "¿Y qué carrera vas a escoger?"</p> <p>Na7: "No, voy a escoger de momento una donde se hace tres vueltas, pero en una misma pista, porque hay otras donde uno puede escoger diferentes pistas"</p> <p>Entrevistador: "¿Y qué pista vas a escoger?"</p> <p>Na7: "Este, que es como un acuario y arriba se pueden ver los peces"</p>		<p>Aprecio a los términos del videnjuego.</p>
<p>Na7: "Hay uno puede escoger los personajes y le puede cambiar el carro con el color, las llantas para que sea más rápido, pero yo lo voy a dejar así, porque la última vez que jugué me fue bien"</p> <p>Entrevistador: "¿Me enseñas como puedo manejar el personaje desde el control?"</p> <p>Na7: "Sí claro, los de atrás son para arrancar y coger velocidad, la X sirve también para arrancar o saltar, el O es para tirar poderes, los botones para ir a la izquierda o a la derecha y así, girar"</p>		<p>Conocimiento de herramientas para el control de una situación.</p>
<p>Na7: "Ya arranqué, entonces tengo que pasar a los otros jugadores para poder ganar, porque gana el que llegue primero"</p>		<p>Competitividad.</p>
<p>Na7: "Lo que tengo acá es un poder, entonces lo voy a tirar con círculo"</p> <p>Entrevistador: "¿Y qué poder tiraste?"</p> <p>Na7: "Una caja explosiva"</p> <p>Entrevistador: "¿Qué te paso hay?"</p> <p>Na7: "Me tiraron un poder"</p>		<p>Causa y efecto.</p>

<p>Entrevistador: “¿y que poder?”</p> <p>Na7: “Una caja explosiva... me la devolvieron, y así me puedo atrasar”</p> <p>Na7: “Quede en el séptimo lugar” (Pone cara triste)</p>		
<p>Entrevistador: “¿A qué vas a jugar?”</p> <p>Na7: “Estoy jugando GTA”</p> <p>Entrevistador: “¿Y por qué no eres una chica?”</p> <p>Na7: “Yo quise que fuera así, hombre... mire esa es la vista del apartamento, esta es la habitación, por acá esta mi armario donde me puedo cambiar de ropa, pero me voy a dejar así, vamos a pasar por esta puerta y acá hay un telescopio (pone al personaje que mire por el telescopio) ¡ay no! Pero se ve muy borroso, bueno que bonito, esta es la sala”.</p>		Construcción de identidad.
<p>Na7: “Aquí ya salí del apartamento, bueno ahora voy a buscar mi garaje donde guardo mis autos”</p> <p>Na7: “Estos son los autos que tengo y mi moto”</p> <p>Entrevistador: “¿y cual vas a escoger?”</p> <p>Na7: “Este rosa, está muy lindo”</p> <p>Entrevistador: “¿Y ese auto lo puedes dañar?”</p> <p>Na7: “Sí, yo lo puedo dañar, como ya es mío, luego aparece reparado, pues si eso pasa, lo debo de enviar hacer unas mejoras y ya, pero queda igual como está ahora”</p> <p>Na7: “Entonces voy a ir a dar una vuelta”</p>		Conocimiento de herramientas para el control de una situación.
<p>Na7: “Aquí me dieron una misión, sobre una carrera de autos, entonces voy a ir”</p> <p>Na7: “Bueno... hay 14 jugadores para la carrera, hay uno está hablando, pero hay que esperar”</p> <p>Entrevistador: “¿Quién está hablando?”</p>		Planeación de cada acción.

<p>Na7: “Esté (se levanta y señala en el televisor), pero no sé quién es”</p> <p>Entrevistador: “¿Y que está diciendo?”</p> <p>Na7: (risas) “No sé, fue uno que se metió a la carrera”</p> <p>Entrevistador: “¿Y tú puedes hablar?”</p> <p>Na7: “Sí, pero no, no casi no me gusta, porque a esa gente no se entiende ni lo que dice”</p> <p>Na7: “Ah, listo ya se metieron todos, ahora si empieza la carrera, entonces puedo cambiar de vehículo con el color, llantas y todo, también puedo apostar dinero, pero no lo voy a hacer, quiero perder”</p>	<p>Predisposición actitudinal.</p>	<p>Juego Individual.</p> <p>Orden cronológico del juego.</p>
<p>No7: “Ya estoy lista para jugar”</p> <p>Na7: “¡Ay no! Eso se está moviendo mucho” (pone cara de angustia y se ríe) ¡Ay! Lo maluco de esto, es que uno se mantiene chocando”</p> <p>Entrevistador: “¿Y por qué en el otro juego no te chocabas tanto?”</p> <p>Na7: “Yo si me chocaba, pero lo maluco de este es que si usted se da con alguien o choca con algo hay mismo se daña el auto”</p>		<p>Comparación entre videojuegos.</p>
<p>Na7: “¡Ay no! No se manejar”</p> <p>Na7: “Y si gano me dan dinero”</p> <p>Entrevistador: “¿Y si pierde?”</p> <p>Na7: “No gano nada de dinero”</p> <p>Na7: “¡Ay no! Mira para donde me fui”</p> <p>Na7: “¡Ah” “Perdí el impulso”!</p>		<p>Aceptación de error.</p> <p>Tolerancia a la frustración.</p>

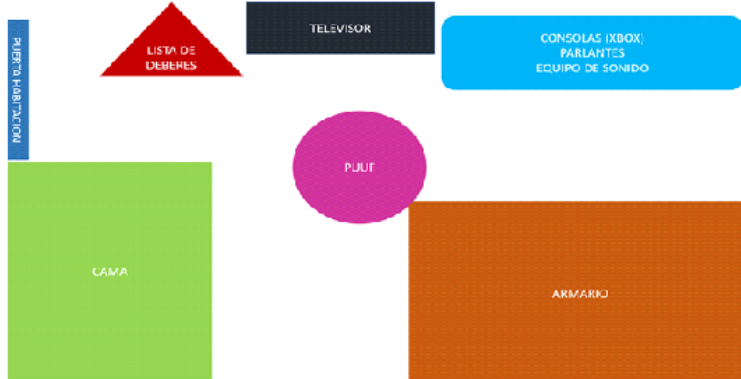
Escenario de Observación Na8	Categoría Inicial	Categoría emergente
<p>Na8: "Estoy jugando GTA 5"</p> <p>Entrevistador: "¿Y en estos momentos que estás haciendo?"</p> <p>Na8: "Estoy escapando de la policía, porque mate a una señora gorda"</p> <p>(La niña se encuentra en compañía de su hermano menor jugando)</p>	<p>Evadir por una acción negativa.</p>	<p>Aceptación de error.</p> <p>Expresión lingüística.</p>
<p>Hermano: "Vaya para el helicóptero, el barco o el avión para que no la alcancen"</p> <p>Na8: "Ajá, bueno señor"</p> <p>Entrevistador: "¿Para dónde vas a ir?"</p> <p>Na8: "Voy a ir a coger un helicóptero, porque ellos no saben volar"</p>		<p>Conocimiento propio y subjetivo.</p>
<p>Hermano: "Uy coja ese Lamborghini"</p> <p>Na8: "Bájate pues" (Lo dice en tono de voz baja)</p> <p>(Saca a el personaje del auto que tenía y toma otro) "Bájese gorda" "No llamen a la policía por favor"</p> <p>Na8: "¡Ay no! Otra vez esta policía"</p> <p>Na8: "Quítese, quítese"</p> <p>Na8: "Ay ya no tengo ninguna estrella... ¡ay que chiris!"</p>		<p>Expresiones lingüísticas cotidianas.</p> <p>Negociación del acto.</p>
<p>(Empieza a jugar Crash)</p> <p>Na8: "Yo soy la niña, yo soy la niña linda"</p> <p>Na8: "uy no me puedo dejar alcanzar"</p> <p>Na8: "¡ay! casi que cojo la caja"</p> <p>Na8: "Uy voy a perder, voy de penúltima" "Uy lanzaron una bomba de tiempo, porque, porque, porque"</p> <p>Na8: "¡Uy una bomba, una bomba!, eso, tranquila, tranquila"</p> <p>Na8: "A mi nadie se me adelanta, el que se me adelante" (se ríe)</p> <p>Na8: "Uy este corre rápido cierto"</p>		<p>Consecuencias de cada acto.</p> <p>Competitividad.</p>

<p>Na8: “¡Uy no, me tiraron un cañón, usted me las debe chaval, me las debe”</p> <p>Na8: “Uy mira como lo voltea, mira, mira” “¡Yuju!”</p> <p>Na8: “La última, la última, vamos ¡huchi!”</p> <p>Na8: “Yo ya llegué y quede de ultima” (suelta el control y espera que se termine la partida)</p> <p>(Empieza a jugar otro videojuego en el celular)</p>		Expresa ánimos individual
<p>Entrevistador: “¿A que estamos jugando?”</p> <p>Na8: “Estamos jugando free fire”</p> <p>Entrevistador: “¿Cómo se juega?”</p> <p>Na8: “Mire aparecimos así, entonces nos vamos a meter a ropa, en ropa hay en gorrita que hay de gorra o sin gorra, en gafas, puede haber esto que le tapan los ojos o sin nada, aquí en camisetas tenemos esta, esta, esta que es linda, esta <u>ah</u> pero hay que descargarla y esta que es toda normal, aquí en pantalones tenemos este y este, en botas tenemos estas, estas o estas, en trajes todavía no tenemos, y ya. Le falta el cabello, pero eso es lo de menos”</p>		Construcción de identidad a través de la representación del personaje.
<p>Na8: “Bueno entonces, tenemos modo clásico o Kalahari, kalahari es de tierra... ¿Cómo te explico? kalahari es de arena y este es normal, como de árboles y eso, también hay duelo de escuadras, duelo de escuadras bermudas, escuadrón antibombas que tenemos que poner la bomba y los otros tienen que desactivarla, también está de clasificatoria aleatoria que es que uno tiene que escoger armas y ángel de la muerte, ese me lo gane yo”</p>	Conocimiento del espacio y utilidades.	<p>Interés por el bienestar del otro.</p> <p>Saber propio del espacio y utilidades del videojuego.</p>
<p>Na8: (La niña le pregunta a su hermano que mundo van a escoger y esté responde “clasificatoria” para lo que la niña dice, “no, uno más fácil para que ellos vean”) “Bueno no, escojamos Kalahari, aquí vamos a escoger una escuadra de cuatro y nos van a mostrar a nuestros amigos, entonces me voy a enviar un</p>		<p>Interés por el bienestar del otro.</p> <p>Compañerismo.</p>

<p>mensaje a mí, para que quedemos de amigas... ya estamos juntas”</p> <p>Entrevistador: “¿y por qué nos escuchamos las voces en los celulares?”</p> <p>Na8: “Porque estamos en línea, pero si quiere puede apagar el micrófono de aquí”</p> <p>Na8: “Emma (hermano) vaya invitando a otro”</p>		Juego cooperativo.
<p>Entrevistador: “¿Y podemos cambiar de personaje?”</p> <p>Na8: “Si, yo tengo este de esta niña, ella viene con un traje completo, ¿Cuál escogemos?”</p> <p>Entrevistador: “La que a ti más te guste”</p> <p>Na8: “Si yo juego mucho con ella, ya la tengo, esta es mi águila, mírala”</p> <p>Entrevistador: “¿Y para que te sirve el águila?”</p> <p>Na8: “No, el águila es solo como una mascota cool, mira tengo varios emoticones para que cambie la forma del águila”.</p> <p>Entrevistador: “¿Y cómo conseguiste eso?”</p> <p>Na8: “Ah, algunas veces con suerte”</p>		Aprecio a las herramientas del videojuego.
<p>Na8: “Uy me sobran honguitos de curación, coja honguito, coja honguito (tocando la pantalla del celular que tiene en las manos y a su vez, toca la pantalla de la entrevistadora cogiendo honguitos)”</p> <p>Na8: “Ya, siga, siga, Camila hágale pues nos fuimos nos fuimos” “Le recomiendo que no se vaya pa’ allá, quédese aquí conmigo” “¡ay cami!, si ve lo que hace, quédese mejor hay yo voy donde usted”</p> <p>Na8: “¡Ay! espere yo voy a hacer chichi, míreme como hago chichi (risas)” “Hola cami” “Ay cuidado, cuidado, Camila dispárele con la otra pistola”</p>	Interés por ayudar al otro.	Juego Cooperativo.
<p>Diario de campo.</p>		

<ul style="list-style-type: none"> - El hermano menor de la niña, siempre estuvo presente en el proceso de observación, pero utilizaron reglas de juego como esperar el turno o cada uno jugar en un artefacto diferente y hacerse en diferente lugar de la vivienda y se lograra escuchar con mejor claridad. - Además, dentro de este espacio la niña y su hermano repetían “Cada uno es un personaje” y “Yo soy equipo con Camila y Juan es equipo de Emmanuel” 		Toma de decisiones de conformación de reglas y equipos.
<ul style="list-style-type: none"> - Mientras los videojuegos que se realizaron en el Play Station, la niña repetía concurridamente “Uy que maicrak”, se indaga la razón y responde “Me gusta decir así cuando algo es chévere. 		Adaptación del lenguaje cotidiano a los hechos del video-jugar.
<ul style="list-style-type: none"> - Durante el juego de Free Fire, en los momentos donde había que disparar la niña manifestaba expresiones repetitivas como: “Uy” “Eso” “Rápido” “Mas” 		Onomatopeyas. Expresiones lingüísticas.
<ul style="list-style-type: none"> - Al finalizar la observación y entrevista, ingresa la habitación la progenitora de los niños y pasando un rato, la mama les pregunta a ambos “¿Por qué les gusta tanto jugar con eso?” a lo que inmediatamente la niña responde “porque siento una cosa muy feliz en mi corazón que me alegra jugar con ellos” 	Sentirse acompañada, escuchada, participativa y activa en una actividad.	Satisfacción consigo mismo y su entorno.

Anexo 6.6. Transcripción de las observaciones: Tabla de encuentros etnográficos con los niños y las niñas.

Escenario de observación		
Participante: No2	Fecha/hora: 15-02-2020/ 3:00pm	Lugar: Galicia Portal del Campo/Pereira
Identificación espacial		
		
Transcripción de la observación		
<p>00:44 No2: “Corre, corre” (su postura es de pie, inclinada hacia el lado derecho, donde esta el televisor) “pam” “corre” “pam” “uy, se me alcanzo a meter”.</p> <p>01: 08 Entrevistador: “Ósea, van uno a cero”</p> <p>01:10 No2: “Sí, voy ganando yo” (Su postura continua igual que el minuto anterior)</p> <p>01: 32 No2: (Toma una postura mas relajada, porque dentro del partido entraron a un descanso) “Es como si estuviéramos jugando... profe se acuerda cuando jugábamos en educación física”</p> <p>01:35 Entrevistador: “Ajá, casi lo mismo”</p> <p>01:39 No2: “Sí, solo que a veces terminábamos cuando me tocaba usted a veces terminamos empate” (Al finalizar esta frase, da un salto y cae sobre la cama, para sentarse y continuar con el partido)</p> <p>01:51 No2: “Hay puedo celebrar” (Aparece en el juego que algún jugador metió gol)</p> <p>01:54 Entrevistador: “¿Y cómo hago para celebrar?”</p> <p>01:57 No2: “Con la A” (Vuelve y se para frente al televisor)</p> <p>02: 12 Entrevistador: “Aquí es mas sencillo hacer gol”</p> <p>02:16 Entrevistador: “En la de PES es más duro”</p> <p>02:19 No2: “Ah, ¿usted juega es PES?”</p> <p>02:21 Entrevistador: “Sí, yo jugaba PES”.</p> <p>02:22 No2: “A mi yo no sé, porque es que no me gusta PES”</p> <p>02:28 Entrevistador: “No es que en PES es más difícil”</p> <p>02:30 No2: “¿Y es más difícil que esté?”</p> <p>02:33 Entrevistador: “Para hacer gol, si”.</p> <p>02:34 No2: (Intenta hacer un gol) “ua, ua, ua, uff, la jugadota” (mientras inclina su cuerpo hacia el lado izquierdo)</p> <p>02: 38 No2: “Yo se un truquito para melearlo”</p> <p>02:40 Entrevistador: “¿Qué es melearlo mati?”</p> <p>02:41 No2: “No dejarse quitar el balón”</p> <p>02:45 No2: “wao, wao, no, uff” (mientras se balancea con su cuerpo, de un lado hacia otro)</p>		

<p>02:50 Entrevistador: "Ah, penalti"</p> <p>02:51 Entrevistador: "¿Penalti para quién?"</p> <p>02:52 No2: "Para, para el profe"</p> <p>02:56 No2: "Usted tiene que tapar, ¿ya sabe cómo se tapa?"</p> <p>02:58 (Cuando hace gol, sonríe y alza las manos hacia arriba)</p> <p>03:00 No2: "Si vio como hice desaparecer el balón" (se ríe) (pica un ojo y a su vez, dice "ahh")</p> <p>03:02 Entrevistador: (Hay una pausa, mientras vuelven a iniciar otra partida) "¿Esta es la última versión de Xbox no?"</p> <p>03:03 No2 (Asiente con su cabeza) "Hay otra, pero es pequeña, más pequeña".</p> <p>03:05 Entrevistador: "Este vale como millón..."</p> <p>03:05 No2: "Doscientos o millón cien"</p> <p>03:10 No2: (Cuando inicia la partida, el televisor tiene un ruido muy alto y el niño baja el volumen y dice con voz baja) "Cálmate fiero"</p> <p>03:15 (La progenitora del niño está en el primer piso, y llama a uno de los investigadores y en ese mismo instante, el niño se pone en posición alerta)</p> <p>03:16 No2: "Uy, me senti malo".</p> <p>03:17 Entrevistador: "¿Malo quién?"</p> <p>03:17 No2: "Yo (se ríe) y usted bueno"</p> <p>03:22 Entrevistador: "La luz de hay no me deja ver"</p> <p>03:23 No2: "Ah si esa luz, ¿Le corro la cortina? (se para dirigiéndose hacia la cortina)</p> <p>03:24 Entrevistador: "No, no tranquilo"</p> <p>03:24 No2: "Si esta cómodo hay"</p> <p>03:25 Entrevistador: "Si claro"</p>	
<p>03:27 (Dentro de un espacio del juego, el investigador iba a establecer una conversación con la otra investigadora para lo cual, el niño menciona "Si, ajá, si claro, jm)</p> <p>03:40 (Se inicia otro videojuego)</p> <p>03:50 Entrevistador: ¿Qué juego vamos a ver en este momento?</p> <p>03:51 No2: "Vea acá dice, GTA 5"</p> <p>03:53 Entrevistador: "¿Qué estamos esperando?"</p> <p>03:53 No2: "Que cargue"</p> <p>03:54 Entrevistador: "¿Y eso porque no entra de una?"</p> <p>03:55 No2: "Porque esta cargando el modo individual"</p> <p>03:57 Entrevistador: "¿Y usted hay puede jugar solo o puede invitar a alguien más?"</p> <p>03:58 No2: "Yo quiero jugar solo, no me quiero conectar con nadie"</p> <p>04:01 Entrevistador: ¿Qué tenías hay en la mano?</p> <p>04:02 No2: "Un arma"</p> <p>04:02 Entrevistador: "¿Qué arma?"</p> <p>04:03 No2: "Una K-47"</p> <p>04:05 No2: "Yo soy muy bueno con el francotirador"</p> <p>04:06 Entrevistador: "¿Verdad, puedes hacer un intento?"</p> <p>04:07 No2: "Si, pero voy a hacerlo desde por aquí, donde se vean más los carros"</p> <p>04:09 Entrevistador: "¿Esa es tu casa?"</p> <p>04:10 No2: "La casa mía"</p> <p>04:10 Entrevistador: "¿Y cómo hiciste para conseguir esa casa?"</p> <p>04:11 No2: "Esto ya venia con el juego, esta casa es del personaje, yo no la tuve que comprar"</p> <p>04:11 Entrevistador: "¿Y esos autos qué?"</p>	
<p>04:12 No2: "También ya venían con el juego"</p> <p>04:13 Entrevistador: "Una cosa, ¿Por qué suena música?"</p> <p>04:13 No2: "Porque tiene radio el juego"</p> <p>04:14 Entrevistador: "¿El juego tiene radio?"</p> <p>04:15 No2: "Para yo escuchar música, esta es la música que habla en español, pero a veces"</p> <p>04:17 No2: "Y también puedo hacer caballitos"</p> <p>04:17 Entrevistador: "Pensé que era un animal"</p> <p>04:18 No2: "Claro que no, eso si no"</p> <p>04:20 Entrevistador (en el juego el personaje se choca) "¿Y no se muere?"</p> <p>04:21 No2: "No, porque esa cosita verde, como esa barra verde es la vida"</p> <p>04:25 Entrevistador: "¿Y para dónde vas?"</p> <p>04:25 No2: "Para mi garaje"</p> <p>04:26 Entrevistador (se muestra una imagen diferente en el videojuego) "¿Y eso es qué?"</p> <p>04:27 No2: "Es mi mapa" (señala donde está su garaje en la pantalla y toma un mapa físico del juego y lo muestra a los investigadores)</p> <p>04:29 Entrevistador: "¿Y cual es lugar donde más te gusta ir?"</p> <p>04:30 No2: "Por todos los lados, a las carreras y al aeropuerto que allá hay una rampa para saltar con los carros"</p> <p>04:31 Entrevistador: "¿Podemos ir al aeropuerto?"</p> <p>04:32 No2: "Ahora que coja el carro, porque ese es más rápido que esta moto"</p> <p>04:40 No2: "Acá queda el banco".</p> <p>04:41 Entrevistador: "¿Y tu en el banco que puedes hacer?, ¿Vas a pagar tus cuentas o qué?"</p> <p>04:42 No2: "No, lo puedo robar".</p>	

<p>04:43 Entrevistador: “Muéstreme como robas un banco”</p> <p>04:44 No2: “Eh, espere” (en ese momento saca un arma).</p> <p>04:45 Entrevistador: “¿Es necesario un arma para robar un banco?”</p> <p>04:45 No2: “Claro”</p> <p>04:46 Entrevistador: “¿Por qué?”</p> <p>04:47 No2: “Porque ellos me deben de dar el dinero”</p> <p>04:55 No2: “Si sabe que es lo que tengo en la mano?”</p> <p>04:56 Entrevistador: “Cuéntanos que es”</p> <p>04:57 No2: “Un lanza-cohete, yo puedo hacer esto y los exploto a todos”</p> <p>04:58 No2: “Ya me llevo la policía”</p> <p>04:59 Entrevistador: “¿Cómo sabes que te llevo la policía?”</p> <p>05:00 No2: “Porque abajo aparece una estrella”</p> <p>05:02 Entrevistador: “¿Qué pasa si llega a cinco estrellas?”</p> <p>05:03 No2: “Me llega toda la policía que hay en el pueblo”</p> <p>05:04 Entrevistador: “¿Te ha pasado eso antes?”</p> <p>05:05 No2: “No, solo he llegado a cuatro porque es muy duro llegar a las cinco”</p> <p>05:07 Entrevistador: “¿Y que se debe hacer para que no te coja la policía?”</p> <p>05:07 No2: “Esconderme de ella”</p> <p>05:08 Entrevistador (Vuelve y toma otra arma) “¿Me puedes decir que armas tienes?”</p> <p>05:09 No2: (Se ríe) “Ahí aparecen (se queda en silencio un segundo) esta una escopeta de asalto, otra escopeta, la escopeta de correr y una escopeta recortada, voy a llevar esta que esta es la que pega más rápido” “También las puedo pintar de oro y esas cosas”</p> <p>05:15 Entrevistador: “¿Qué te paso hoy?”</p>
<p>05:15 No2: “Me arrestaron”</p> <p>05:16 No2: “Pero hay un truco que, si yo me mato, me vuelven a dar todas las cosas, todos los cargadores y eso”.</p> <p>05:17 Entrevistador: “¿Y cómo se mata usted hoy?”</p> <p>05:18 No2: “Pues muy fácil. Me robo un carro, voy a toda velocidad y me tiro y me estampo con un poste y ya”</p> <p>05:20 Entrevistador: “¿Hay otras maneras?”</p> <p>05:21 No2: “Mmm, no” “Otra manera es que yo me dejara matar, pero no hay de quien”</p> <p>05:24 No2: “Entonces vea, voy a bajar por aquí y cuando venga un carro ya, hay” “Wao” “No, no pude”</p> <p>05:25 Entrevistador: “¿Esa es una de las maneras de intentar para morirse?”</p> <p>05:27 No2: “Si, pero solo es que me tengo que pegar contra algo en la cabeza, por ejemplo, hay me hubiera podido pegar en el poste”</p> <p>05:28 No2: “¡Ahí!” “Listo, ahora me puedo tirar de ese puente y me muero” (cuando se lanza el personaje dice “uuuu”) (cuando cae el personaje) “listo”</p> <p>Diario de Campo:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Al momento en que los investigadores llegan al lugar de la residencia, el progenitor del niño (No2) le hace entrega de un nuevo celular, para lo que su madre expresa: “Un nuevo dolor de cabeza”. -Cuando se inicia la entrevista y observación, junto con el niño y los entrevistadores se dirigen a la habitación del menor, la cual, no comparte con nadie, únicamente ese espacio es para él. -Dentro de este espacio el niño, permanece sentado y posteriormente se acuesta en la cama. -Durante las respuestas el niño toma el celular nuevo, y empieza a quitarle y ponerle el protector que trae el celular. -Cuando menciona el Xbox lo señala.
<p>En algunos momentos, los investigadores le acercan el micrófono para ser mas claras sus respuestas, pero el niño inmediatamente se aleja.</p> <ul style="list-style-type: none"> -En el momento en que afirma alguna expresión señala al investigador con el celular y lo reafirma verbalizándolo. -Cuando el niño se queda en silencio, acomoda su cuerpo en la cama. -Cuando el investigador hace referencia sobre la conexión a internet, el niño inmediatamente toma el control de su consola y explica como se conecta desde ella al internet y retira poco a poco de sus manos el control, continuando con la entrevista. -Se ríe cuando hace mención acerca de los videojuegos que más le gustan. -Cuando el niño manifiesta “uff” voltea su cara y la pone boca abajo dando con la almohada (Se hace una pausa a solicitud del niño, alrededor de veinte (20) minutos) -Después de la pausa, toma un mp3 en sus manos y mientras responde juega con él en sus manos. -Cuando el niño expresa “Eh super chévere” alza sus brazos simulando la acción de victoria -Cuando manifiesta “yo solito” se toca el pecho de manera rápida y fuerte. -En el momento en que se hace referencia acerca de la opinión de las personas que no juegan, hace en su expresión facial, pucheros y fruncimiento de cejas. -Nuevamente, hace a un lado el micrófono con el cual se esta grabando la entrevista y menciona: “No tan cerca por favor”. -En el momento en que menciona que se fue la luz, de manera baja y entre sus dientes, menciona: “Uish”. -En la pared del niño, justo al frente de la cama hay un papel decorado y llamativo, con las tareas que debe hacer el niño durante todas las semanas, incluyendo labores del hogar y tareas académicas.J12